

L'APPEL de CTHULHU®
AVENTURES ÉPOUVANTABLES

No Man's Land

La Première Guerre mondiale,
le Mythe de Cthulhu et le Bataillon Perdu



par Sam Johnson
Illustrations de Tom Sullivan, John Mirland et Drashi Khendup

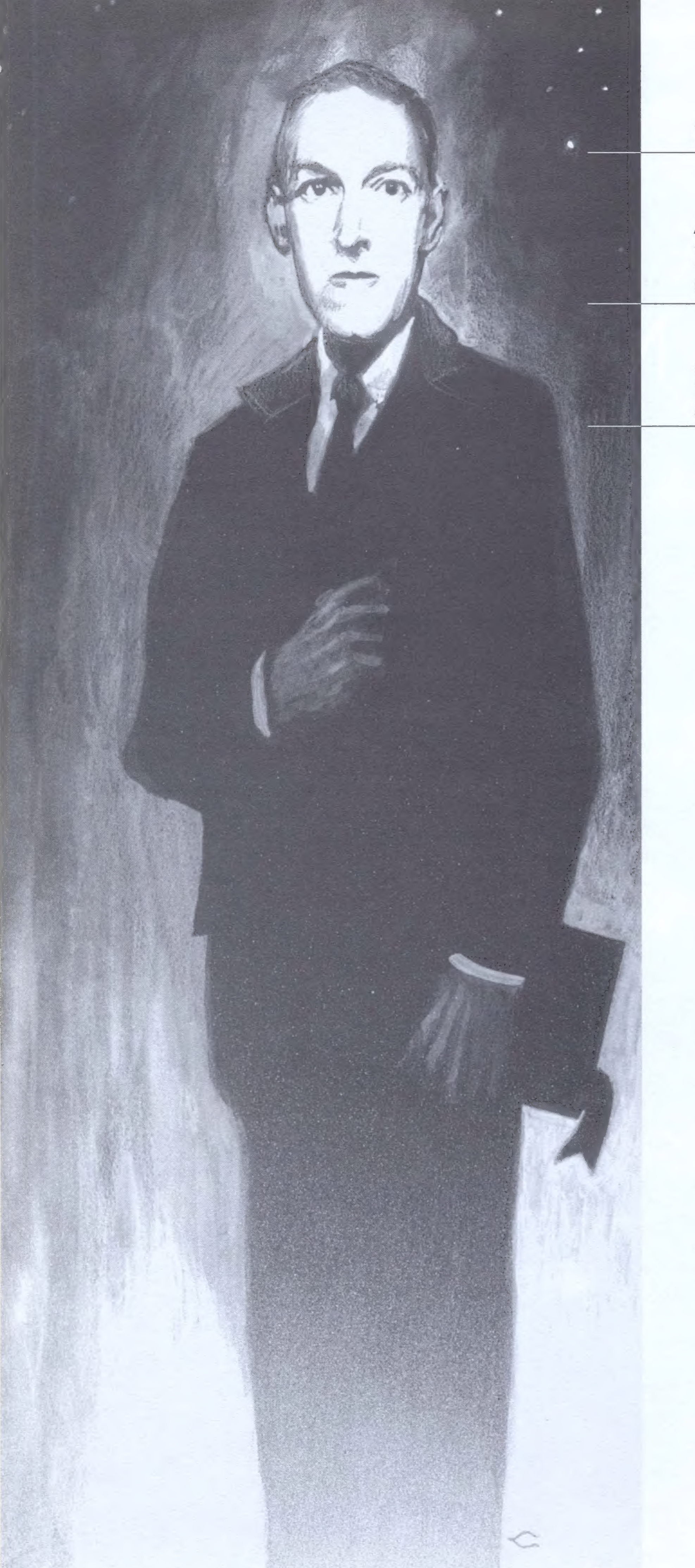



Scanné
par
SKERD

No Man's Land

La Première Guerre mondiale,
le Mythe de Cthulhu et le Bataillon Perdu





Howard Philips Lovecraft

Auteur,
Érudit,
Gentleman

Né en 1890
Mort en 1937

No Man's Land

La Première Guerre mondiale,
le Mythe de Cthulhu et le Bataillon Perdu



par Sam Johnson

Illustration de couverture : Tom Sullivan

Illustrations intérieures : John Mirland

Cartes, bas-reliefs et autels : Drashi Khendup

Supervision éditoriale : Lynn Willis et Shannon Appel

Maquette : Shannon Appel



ÉDITION FRANÇAISE



Traduction, adaptation française : Jean Balczesak

Directeur de collection : Henri Balczesak

Adaptation/rewriting : Henri & Dominique Balczesak

Réalisation, maquette de l'édition française : Guillaume Rohmer
avec la collaboration de la S.A.R.L. NEXUS

Édition française par DESCARTES ÉDITEUR
1, rue du Colonel Pierre Avia – 75503 Paris Cedex 15

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0219-6
Édition et dépôt légal : Septembre 2000



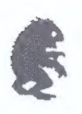








Table des Matières





Dédicace

Ce livre est dédié à Kevin A. Ross, sans l'intervention duquel le Master's Tournament ne serait plus aujourd'hui qu'un heureux souvenir, et à "l'Équipe Goo" du tournoi de 1993 qui a donné vie à cette histoire : Wayne Clemmer, Daniel Eastland, James Nance, Doyle Wayne-Ramos Tavener et Dustin Wright.

Si vous voulez poser des questions et émettre des commentaires concernant ce supplément, ou si vous désirez recevoir un catalogue gratuit des produits publiés par Descartes Éditeur, écrivez à :
Descartes Éditeur, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503, Paris Cedex 15.
Vous pouvez également nous contacter par e-mail :
descartes@descartes-editeur. com
N'hésitez pas non plus à consulter notre catalogue et aides de jeu sur Internet :
http://www. descartes-editeur. com

Introduction

Bienvenue dans *No Man's Land.* Cette aventure va permettre aux joueurs d'incarner des soldats qui tenteront de survivre aux conditions cauchemardesques qui régnaient sur les champs de bataille de la Première Guerre mondiale, avant d'être confrontés à des horreurs encore plus terrifiantes. *No Man's Land* a été joué - sous le titre de "Screams in No Man's Land" (*Cris dans le No Man's Land.* NdT) - lors du Tournoi des Maîtres de Cthulhu de l'édition 1993 de la GenCon. Contrairement à ce qui a pu être le cas pour de nombreux scénarios de tournois publiés par le passé, le format de celui-ci a subi aussi peu de modifications que possible.

Utiliser ce Livre

Le cadre inhabituel et l'intrigue spécifique de cette aventure la rendent très difficilement intégrable à une campagne classique de L'Appel de Cthulhu. De fait, *No Man's Land* a été originellement conçu pour être joué comme un scénario autonome et indépendant. Comme il est censé pouvoir être achevé en moins de huit heures, la plupart des groupes de joueurs devraient être en mesure de le mener à son terme en une seule partie, voire deux au maximum. Six personnages de tournoi pré-tirés ont été inclus, ainsi que divers accessoires et aides destinés à faciliter la tâche du Gardien. Il est possible de jouer cette aventure de trois façons.

En tant que scénario de tournoi

No Man's Land a été conçu, à l'origine, afin d'être employé lors des préliminaires et de la demi-finale du Cthulhu Master's Tournament (CMT). Six groupes de six joueurs ont ainsi participé aux préliminaires, les deux meilleurs de chaque groupe étant ensuite sélectionnés afin de constituer trois groupes de deux joueurs au stade de la demi-finale. Les critères de sélection étant entièrement axés sur l'aptitude à incarner un personnage, il n'était nullement nécessaire d'atteindre les objectifs fixés par le scénario pour gagner. Il convient par ailleurs de noter que, pendant la seconde phase, deux investigateurs pré-tirés furent relégués au rang de simples personnages non-joueurs, condamnés à connaître une fin effroyable. Quoi qu'il en soit, les Gardiens qui entendent jouer *No Man's Land* dans le cadre d'un tournoi ne sont absolument pas tenus de se conformer à la procédure décrite ci-dessus, la seconde partie du scénario pouvant très bien convenir à des groupes de six joueurs. Reportez-vous aux notes présentées au début de la Deuxième partie pour des suggestions concernant les aménagements à apporter selon le nombre de joueurs impliqués.

Avant d'employer *No Man's Land* lors d'une compétition, les organisateurs doivent impérativement définir un système de notation. Ainsi, par exemple, l'équipe du Cthulhu Master's Tournament a eu recours à un système faisant intervenir à la fois l'opinion de ses propres membres et celle de tous les participants. En fin de chaque phase, il fut ainsi demandé à tous les joueurs et Gardiens de classer par ordre de préférence les prestations des personnes présentes à leur table (ils n'avaient, bien sûr, pas le droit de se juger eux-mêmes...). Un bon conseil à ce propos : pour éviter des migraines inutiles, pensez à demander que le nom des personnages ET celui des joueurs considérés soient clairement indiqués au moment des votes ! Pour le calcul des scores de chacun, il fut décidé que les voix des organisateurs compteraient double et ce furent les joueurs qui obtinrent les plus petits totaux (c.-à-d. ceux qui avaient le plus de "1" et de "2", correspondant à des premières et secondes places) qui eurent le droit de participer à la demi-finale. Les Gardiens ont néanmoins eu leur mot à dire sur ceux qui devaient ou non être retenus. Ainsi, les joueurs turbulents ou trop expansifs, même s'ils bénéficiaient d'excellents scores, pouvaient très bien être déclassés, au bénéfice d'individus qui avaient fourni des interprétations dont la subtilité avait pu échapper à leurs partenaires.

Bien que ce système d'éliminatoires garantisse que les meilleurs joueurs prennent part à la demi-finale, il présente l'inconvénient majeur d'empêcher plus de la moitié des participants de jouer la fin de l'aventure. Beaucoup de compétiteurs risquent donc de connaître une certaine déception au terme de la première partie du scénario. Il est, cependant, tout à fait envisageable de n'éliminer personne en cours de jeu - tout le monde pouvant dès lors jouer les deux parties (à condition de changer de personnage entre les deux) - et d'additionner ensuite les scores obtenus pendant les préliminaires et la demi-finale afin d'établir un classement définitif.

En tant que scénario indépendant

Une fois extrait du contexte d'un tournoi, *No Man's Land* peut parfaitement constituer une excellente aventure "indépendante," susceptible de fournir aux Gardiens l'occasion de briser la routine d'une campagne de longue haleine. De plus, des joueurs lassés par des investigations interminables et des énigmes complexes accueilleront sans doute avec plaisir un scénario dans lequel les combats sont nombreux et où tous les investigateurs sont lourdement armés. D'autant que les maîtres de jeu n'auront pas forcément à tricher pour sauver certains personnages d'une mort prématurée, cela ne risquant pas de remettre en cause l'intrigue de leur campagne tout entière – l'ombre de la mort devrait d'ailleurs, à ce propos, planer en permanence au-dessus de la tête des soldats et il est peu probable que tous survivent aux épreuves qu'ils auront à surmonter. Attention, toutefois, à ce que les joueurs ne prennent pas prétexte du fait que cette histoire n'a pas de suite pour jeter leurs alter ego, tête baissée, au cœur de tous les

dangers. Car si un joueur peut se moquer éperdument de ce qu'il adviendra de son personnage la semaine suivante, un soldat, lui, ne considérera jamais sa propre existence avec la même légèreté !

En tant qu'introduction à une campagne

Enfin, *No Man's Land* peut aussi être employé comme scénario d'introduction à une campagne au long cours. Les joueurs créeront alors leurs propres personnages (pour plus de renseignements sur la création de soldats, voyez l'encadré page suivante), avant d'entreprendre le scénario lui-même. En fin d'aventure, ils auront tous été confrontés aux horreurs du Mythe de Cthulhu et les auront surmontées en s'aidant mutuellement. Aussi, sera-t-il tout à fait logique, quelques années plus tard, qu'ils puissent faire appel à leurs anciens compagnons d'armes s'ils se retrouvent à nouveau en butte à l'Indicible.

Maîtriser le scénario

Ce que contient cet ouvrage

En plus du scénario proprement dit, le présent livret regorge d'éléments destinés à aider le Gardien dans sa tâche.

Ainsi, le premier appendice détaille l'histoire du Bataillon Perdu, en récapitulant - jour par jour - les événements réels qui servent de trame de fond à cette aventure.

Un deuxième appendice, Le Sort du Soldat, propose une foule d'informations sur les conditions de vie auxquelles étaient soumis les combattants moyens de la Première Guerre mondiale. Le Gardien pourra, s'il le désire, s'en inspirer pour imaginer d'autres scénarios se déroulant dans le cadre de ce conflit. Parmi les règles fournies dans cet essai, celles concernant la folie et les combats peuvent parfaitement être employées au cours de l'aventure.

Un dernier appendice regroupe tous les accessoires que pourront accumuler les soldats au fil de leurs découvertes, ainsi que diverses aides de jeu destinées au Gardien. En fin d'ouvrage, sont présentés les six personnages pré-tirés destinés à être interprétés dans No Man's Land. Notez également que des encadrés ci-contre expliquent comment créer des soldats originaux.

Se préparer

Avant toute chose, le Gardien doit se familiariser, autant que faire se peut, avec l'intrigue de *No Man's Land.* Il serait également bon qu'il consulte certains des livres cités dans la bibliographie de la page 40. Il ne devrait pas non plus hésiter à réfléchir à la mise en scène de l'aventure. En effet, plus il s'emploiera à recréer une atmosphère appropriée autour de la table de jeu, plus le scénario sera effrayant. Voyez, à ce sujet, les Notes de Mise en Scène, ci-après. Le Gardien et ses assistants auront intérêt, toutefois, à dissimuler leurs préparatifs aux regards des joueurs. Moins ceux-ci sauront à quoi s'en tenir, mieux ce sera. D'autant que si la mise en scène comporte de réels éléments de surprise, le jeu des participants ne pourra qu'en être plus intense.

Personnages pré-tirés ou faits maison ?

Lors de la phase préparatoire de ce scénario, le Gardien sera vite amené à décider s'il veut, ou non, utiliser les personnages pré-tirés présentés en pages 69 et suivantes. Car, si leur emploi évitera aux joueurs d'avoir à créer de nouveaux alter ego, certains pourront éprouver une certaine réticence à devoir respecter les contraintes imposées par leur rôle. En fait, l'option retenue à ce niveau dépendra dans une large part de la manière dont sera jouée l'aventure.

Dans le cadre d'un tournoi, par exemple, l'utilisation des personnages pré-tirés ira de soi, les participants devant être jugés sur leurs talents d'interprètes. Pour une partie "ponctuelle", Gardien et joueurs disposeront toutefois d'une plus grande latitude – il sera même envisageable de mélanger des aventuriers "faits maison" avec ceux détaillés à la fin de cet ouvrage. Dans le cas d'une partie d'introduction à une nouvelle campagne, en revanche, il est plus que probable que les joueurs tiendront à créer leurs propres personnages. Mais, même dans ce cas, il ne faudra jamais oublier que les investigateurs de No Man's Land devront impérativement posséder certaines compétences spécifiques afin de pouvoir surmonter les défis du scénario. Ainsi, il sera indispensable qu'au moins l'un d'entre eux soit capable de lire le français et le latin et qu'un de ses compagnons dispose d'un bon score en Pister.

S'il décide d'employer les personnages pré-tirés, le maître de jeu devra décider du rôle attribué à chaque joueur. À la CMT, cette attribution a été réalisée de manière quasi aléatoire : les joueurs étaient seulement informés du nom et de la profession de chaque aventurier, avant d'être invités à choisir celui qu'ils voulaient interpréter (notez que seul William Grimm était, à ce stade, présenté comme étant un "soldat"). Le Gardien peut néanmoins choisir d'attribuer d'office certains personnages à des membres spécifiques de son groupe, à moins qu'il ne préfère laisser ses amis consulter les fiches de chacun afin de se faire eux-mêmes une opinion. Une fois les rôles distribués, les participants devraient disposer d'environ cinq minutes pour lire les textes de présentation, avant de commencer la partie.

Notes de mise en scène

L'ambiance de jeu constitue un facteur primordial dans toutes les parties de *L'Appel de Cthulhu* et devrait donc faire l'objet d'une attention toute particulière. En effet, aussi horribles que puissent être les événements dépeints dans l'aventure, ils seront d'autant plus impressionnants si les joueurs parviennent à pratiquement oublier qu'ils sont assis à une table, au point d'imaginer qu'ils se trouvent réellement en Argonne à l'une des époques les plus sombres de l'histoire moderne. Les conseils présentés ci-dessous vous permettront de tirer le meilleur parti de l'intrigue détaillée dans ce livret...

Travail en équipe

Avant toute chose, nous vous recommandons fortement de faire appel à deux Gardiens, le premier assumant

le plus gros du travail, tandis que le second se chargera des bruitages, accessoires, etc. Tous deux pourront également se répartir l'interprétation des PNJ (Personnages Non-Joueurs), ce qui leur permettra de simuler, sous forme de dialogues, les conversations que pourront surprendre les investigateurs. Le second Gardien (appelé "Chose du Gardien" lors du CMT) aura également la possibilité de s'occuper d'un groupe de personnages, si les joueurs décident de se séparer à un moment ou un autre. Enfin, les deux Gardiens auront tout intérêt à se partager la corvée représentée par les séquences de combat, ce qui leur permettra d'accélérer notablement leur résolution.

Éclairage

L'emploi d'un éclairage approprié constitue certainement le moyen le plus simple et le plus efficace permettant de détacher les joueurs de la réalité et de les transporter "ailleurs". Une bonne utilisation de la lumière (ou plus exactement de la pénombre) pourra en effet rendre l'environnement de la salle de jeu plus difficile à percevoir, et donc plus facile à oublier. À la GenCon, les joueurs disposaient d'une unique lanterne à pétrole pour toute source d'éclairage, alors que les Gardiens se servaient de petites lampes de poche pour lire leurs notes. Les tables de jeu baignaient ainsi dans une clarté jaunâtre et diffuse, particulièrement lugubre. Nous disposions également de projecteurs stroboscopiques dotés de gélatines vertes, que nous déclenchions brutalement lorsque nous voulions reproduire la lueur d'outre monde qui accompagne traditionnellement les attaques de Lloigors. Et si certains joueurs se sont plaints de ces artifices qui les désorientaient, la plupart ont adoré l'effet de surprise qu'ils produisirent. D'autant que les "Choses du Gardien" avaient la "déplorable" manie de faire clignoter les plafonniers chaque fois que les monstres du Mythe provoquaient des explosions.

Sons et atmosphère

Essayez, si possible, de jouer dans un lieu *très* mal chauffé. Les éléments naturels comptaient, en effet, au nombre des adversaires que devaient affronter les soldats, aussi faire réellement ressentir aux joueurs le froid qui règne sur le champ de bataille ne peut que contribuer à améliorer leur performance de comédiens. Lors du Tournoi des Maîtres de Cthulhu, une grande attention avait également été portée aux bruitages. Nous avons ainsi utilisé pas moins de trois ensembles stéréo portatifs, qui fonctionnaient souvent tous les trois en même temps. Nous avions préparé plusieurs bandes d'effets sonores – vent, pluie, stridulations de criquets, tirs de sniper, bruits de bataille (tirs, hurlements, explosions, etc.) – dont deux étaient particulièrement consacrées à reproduire le fracas caractéristique des barrages d'artillerie. Pour les réaliser, nous nous sommes servis de disques de sonorisation qu'il est très facile de se procurer. Nous en avons même déniché chez des libraires-soldeurs, ce qui nous a permis de faire quelques économies. L'une des chaînes stéréos employées pendant le tournoi diffusait en permanence de la musique d'ambiance, extraite des bandes originales de divers films. Ainsi, pour les scènes "militaires" et de bataille, nous avons passé les musiques de *Glory* et *Aliens*, alors que les musiques de *La Malédiction*, *Alien 3*, *The Thing* et *Dracula* se prêtaient parfaitement aux scènes d'horreur. Le fait d'avoir trois dispositifs sonores

Créer des personnages soldats

Six personnages militaires "pré-tirés" vous sont proposés dans ce livre, mais certains joueurs auront peut-être envie de créer leurs propres soldats, notamment quand il leur faudra remplacer un compagnon d'armes défunt. Pour donner naissance à un investigateur militaire, commencez par vous intéresser à l'individu qu'il était avant le déclenchement de la guerre. Pour cela, créez un personnage classique, en prêtant une attention toute particulière à son tempérament, ses motivations et ses aspirations.

Une fois cela accompli, décidez s'il s'agit d'un engagé volontaire ou d'un conscrit. À ce propos, sachez qu'en dépit de certains mythes prétendant le contraire, le nombre de volontaires impliqués dans la Première Guerre mondiale était très faible et n'excédait pas 10 à 20 % des effectifs totaux… surtout du côté américain. Quoi qu'il en soit, tous les combattants ont suivi des classes rigoureuses. Pour traduire cela en termes de jeu, divisez le score en Idée du soldat par 10, en arrondissant les fractions à l'unité inférieure. Le résultat ainsi obtenu correspond au nombre de D10 qu'il convient de lancer pour déterminer sa "réserve d'entraînement". Cette dernière constitue une nouvelle réserve de points d'expérience qui ne peuvent être dépensés que pour les compétences indiquées ci-dessous, sans qu'il soit possible d'augmenter l'une d'entre elles de plus de 15 %.

Compétences de soldat moyen : Baïonnette, Discrétion, Dissimulation, Écouter, Fusil, Grimper, Lancer, Mitrailleuse, Premiers Soins et Se Cacher.

Si le soldat est, au départ, un Dilettante ou s'il possède au moins 15 points en EDU, un jet de Chance réussi (divisez la Chance par deux pour les non-dilettantes) indiquera qu'il a suivi une formation d'officier. Sa réserve d'entraînement est alors calculée comme pour un simple soldat, mais il doit ensuite distribuer ses points entre les compétences ci-dessous.

Compétences d'officier moyen : Discrétion, Dissimulation, Droit (règlement), Écouter, Grimper, Lancer, Persuasion (commandement), Pistolet, Premiers Soins et Se Cacher.

Enfin, réfléchissez à la manière dont le personnage s'est adapté à la vie de soldat; comment supporte-t-il la crasse, l'horreur et l'effroyable labeur qu'il doit accomplir chaque jour? Se raccroche-t-il désespérément à des souvenirs de son foyer? Compte-t-il les jours et raconte-t-il sans cesse des anecdotes sur sa famille ou ses projets quand il rentrera? Peut-être plaisante-t-il souvent, afin de dissimuler sa peur derrière ses traits d'humour. À moins qu'il soit finalement devenu taciturne et renfermé sur lui-même. Certains hommes aiment aussi "vivre à la dure" et se comportent parfois comme de vrais animaux pour être parfaitement en phase avec la bestialité de la Grande Guerre. D'autres trouvent un réconfort dans l'alcool, la morphine (surtout après un séjour à l'hôpital), la poésie ou la religion. Les soldats de l'époque connaissaient peu de moments heureux, mais, si la monstruosité de leur quotidien pouvait aisément briser leur esprit, les épreuves auxquelles les soumettait la vie dans les tranchées les incitaient souvent aussi à donner le meilleur d'eux-mêmes.

nous permettait de combiner les effets à loisir (ex. : pluie, hurlements du vent, plus musique sinistre). Il est ainsi possible de produire des choses étonnantes. Notez qu'il est indispensable que la Chose du Gardien dispose d'un casque stéréo afin de "caler" discrètement les bruitages en fonction des passages de l'aventure.

Déguisements

Cette option, quoique totalement facultative, peut contribuer considérablement à l'ambiance. Lors d'une foire aux antiquaires, nous avions trouvé un casque et des cartouchières datant de la Première Guerre mondiale et nous nous en sommes servi pour bricoler un uniforme destiné au Gardien. Les autres membres de l'équipe, quant à eux, devaient porter des chemises militaires ou des sweaters kakis. Nous étions même parvenus à nous procurer six chemises "camouflées", par le biais d'un ancien marine et d'un réserviste que nous comptions dans nos rangs. La pièce, quant à elle, fut tendue d'un filet de camouflage de dix mètres de diamètre, ce qui suffisait pour la recouvrir du sol au plafond. Ce filet, bien que constituant l'accessoire le plus coûteux de notre décors, était vraiment fabuleux ! Du fait de la lumière émanant de la lanterne, il projetait partout des ombres rappelant des toiles d'araignée et l'on ne voyait même plus les murs.



Sergent Maddox

Accessoires

Si la fabrication d'accessoires tridimensionnels crédibles réclame quelques efforts, ceux-ci seront largement récompensés en cours de partie. Ainsi, par exemple, lors du tournoi, nous disposions de fac-similés du livre et du cristal que le vieux prêtre remet au groupe. Ils avaient été confectionnés par les doigts habiles de Dustin Wright (qui s'était également occupé de la réalisation des bruitages). Le cristal se présentait sous la forme d'un morceau de quartz gros comme le doigt, incrusté dans le couvercle d'une petite boîte en terre cuite. À l'intérieur de celle-ci, nous avions fixé un petit bout de plastique bleu (juste en dessous du quartz). Pour compléter le tout, une ampoule reliée à un variateur de lumière fixé sous la table avait été placée dans la boîte. Ce dispositif est resté caché sous un carton, jusqu'au moment où les joueurs ont récupéré le cristal. Le Gardien put ensuite annoncer chaque apparition des Lloigors en allumant progressivement l'ampoule de la boîte, ce qui donnait au quartz un étrange reflet bleuté. Il ne fut pas nécessaire d'avoir recours à des jets de Trouver Objet Cacher pour faire remarquer cette lueur, qui ne manqua pas de faire dresser les cheveux sur la tête de certains membres de l'assemblée. D'accord, ce gadget était un peu technique et très fragile, mais le jeu en valait vraiment la chandelle.

Le livre, quant à lui, posa beaucoup moins de problèmes. Nous avions pris une vielle bible, un gros bouquin relié de cuir noir dont nous avions effacé le titre sur la couverture et le dos à l'aide de cirage. Les citations prévues par le scénario ont ensuite été écrites sur du papier couleur de parchemin (on en trouve dans toutes les boutiques de fournitures de bureau), que nous avons inséré entre les pages de l'ouvrage, en prenant soin de les repérer à l'aide de rubans/marque-pages.

Cette imposante bible, tout en contribuant au réalisme du jeu, provoqua incidemment un épisode inattendu... Au cours d'une demi-finale, après avoir énoncé les antiques citations d'une voix tremblante d'effroi, un joueur s'est spontanément mis à lire les Saintes Écritures et ses camarades entreprirent aussitôt une prière fiévreuse. Tout le monde autour de la table, même le Gardien, en eut la chair de poule ! Ce fut sans aucun doute le meilleur moment de tout le tournoi.

En fin de compte, seuls les costumes nous ont coûté quelque chose. Les éclairages, accessoires et bruitages ne réclamèrent pratiquement qu'un peu d'huile de coude, chacun des membres de l'équipe contribuant à l'œuvre commune en apportant les éléments dont il disposait. Bien sûr, il est peu probable que tous les groupes de joueurs comptent un technicien de théâtre et deux ex militaires dans leurs rangs, néanmoins, employer ne serait-ce qu'un seul des éléments détaillés plus haut peut transformer ce qui ne devrait être qu'une bonne partie en une expérience extraordinaire.

Qui sont les Maîtres de Cthulhu ?

Le Cthulhu Master's Tournament a été créé par Keith Herber en 1988. Cette compétition en trois manches a pour cadre la GenCon et est complètement sponsorisée par Chaosium. Elle a, en effet, pour but d'encourager les qualités des "joueurs de rôle" en leur proposant des scénarios de grande qualité. Chaque année, le gagnant reçoit un prix convoité : le sinistre Trophée/Boîte À Cerveau Mi-go. En 1992, Sam Johnson a remporté le CMT, ce qui lui a valu d'être chargé de l'organisation de l'édition de janvier suivant. Pendant cinq années, le Cthulhu Masters' Tournament a toujours fait le plein, au point qu'en 1997 c'est soixante-douze joueurs qui participèrent à la compétition (contre vingt-quatre en 1992 !).

Véritable "clou" de la GenCon, le CMT existe encore aujourd'hui. Son équipe d'organisation (qui compte quatorze membres à l'heures où sont écrites ces lignes) poursuit toujours sa quête visant à procurer une expérience ludique ultime en recherchant une forme de perfection dans l'utilisation d'accessoires, de musiques, de déguisements, de personnages intéressants et d'intrigues complexes. Au cours des récentes années, les malheureux concurrents ont ainsi été emmenés sur Mars, dans les Hyades, dans la Russie de Staline, au Pays de Lovecraft, dans la Palestine du XIXe siècle et aux confins des Contrées du Rêve. De futurs suppléments pour *L'Appel de Cthulhu* reprendront d'ailleurs certains de ces scénarios. Et si vous voulez déjà vous faire une idée de leur niveau, tournez-vous vers l'aventure *Resection of Time*, qui fut utilisée lors d'une manche de l'édition 1994 du tournoi.

Les Brumes de la Guerre

No Man's Land est un scénario de tournoi de *L'Appel de Cthulhu* qui a pour cadre l'enfer des champs de batailles de la Première Guerre mondiale. Les personnages des joueurs (appelés "soldats" plutôt "qu'investigateurs" dans les pages qui suivent) sont des militaires américains appartenant au 308ème Régiment de la 77ème division d'infanterie. Lors d'un violent engagement en Forêt d'Argonne, ils vont se retrouver séparés du reste des troupes et découvrir, lors de leurs déambulations dans un mystérieux sous-bois, que des forces étrangères sont également à l'œuvre en ce lieu ; des forces antiques et maléfiques qui espèrent pouvoir tirer parti du conflit en cours afin d'anéantir toute l'Europe occidentale, et pourquoi pas le monde. Il est indispensable, pour le Gardien, de bien connaître la description des Lloigors proposée dans les règles de *L'Appel de Cthulhu*.

Informations destinées au Gardien

La Grande Guerre

Nous sommes en 1918. Cela fait maintenant quatre années que l'Europe est en proie à la Grande Guerre, le conflit le plus dévastateur de l'histoire. Divers progrès dans les domaines de l'artillerie, de l'aviation, des gaz de combat et des armes automatiques ont profondément changé le déroulement des batailles. Ces innovations - combinées avec une production à grande échelle, une conscription massive et un strict respect des codes militaires de l'ère napoléonienne - ont abouti à la création du Front de l'Ouest : un véritable enfer qui va coûter la vie à des millions d'hommes. Non content de tuer des soldats, ce front sonne également le glas de toute une civilisation. En effet, cette guerre absolue se singularise aussi par sa barbarie inouïe. Ainsi, lors de la Bataille de la Somme de novembre 1916, les Britanniques ont perdu 60 000 hommes le premier jour et le chiffre total des pertes pour cette offensive a finalement dépassé le million. Comme devait le dire plus tard l'historien A.J.P. Taylor : "La guerre a fini par ne plus avoir de sens [et] a continué sur sa lancée, en se transformant en une véritable compétition d'endurance" (*The First World War*, p. 140). L'arrogant optimisme qui avait embrasé l'Occident après la révolution industrielle – et l'idée même que le progrès, la technologie et le savoir avaient fait de l'Homme (l'homme blanc, plus exactement) le maître du monde - avaient été réduits en poussière par les obus et les gaz. Le fleuron de la jeunesse européenne avait appris à ses dépens les terribles faiblesses de la civilisation.

L'offensive Meuse-Meuse

En 1918, les Alliés et leurs adversaires sont bloqués dans le Nord de la France, les deux camps ayant depuis longtemps opté pour une guerre de tranchées statique. Les armées européennes sont à deux doigts de s'effondrer, mais une nouvelle force est arrivée pour mettre fin à l'immobilisme et porter le coup de grâce aux Allemands : les Américains ont débarqué.

Début septembre, l'armée du Général John J. "Black Jack" Pershing a remporté un succès retentissant à Saint Mihiel et son commandant espère désormais le conforter en se lançant dans une offensive audacieuse en forêt d'Argonne, le long de la rivière Meuse, une offensive censée briser la ligne Hindenburg. Cette attaque, la dernière importante pour les Américains, commence le 26 septembre. La 77ème division d'infanterie reçoit alors l'ordre de s'engager en Argonne, où elle subit immédiatement de lourdes pertes qui la contraignent à stopper son avance. Elle ne progressera, en fin de compte, que de huit kilomètres au terme de six jours d'âpres combats.

Les affrontements dans les bois tenaient du cauchemar. Comme le dit alors un soldat : "Je me suis retrouvé… dérivant dans un monde aveugle, tout de blancheur et de fracas, m'agrippant à quelque chose qui ressemblait à la surface de la lune… le sol ondulait, alternant crêtes dénudées et crevasses insondables à moitié remplies de barbelés rouillés. Cela paraissait ne pas avoir de fin." (Taylor, 429). Mais, le pire était encore à venir… Le 2 octobre, Pershing, craignant que les Français décident de démanteler l'armée américaine à cause de son échec, ordonna à la 77ème – que son assaut avait épuisé – de progresser à tout prix, même si cela devait mettre son flanc gauche à découvert. La division se mit donc en branle et deux de ses bataillons, commandés par le Major Charles Whittlesey et le Capitaine George McMurty, entrèrent alors dans l'histoire sous le nom de "Bataillon Perdu". Reportez-vous aux appendices pour en savoir plus sur cette histoire.

L'aide de jeu pour les joueurs n° 1 reproduit la une d'un quotidien publiée juste avant l'offensive. Vous pouvez la faire circuler parmi les joueurs afin d'évoquer l'atmosphère de la Grande Guerre.

Le bataillon perdu

Whittlesey se mit en marche en renâclant et se retrouva rapidement confronté à une âpre résistance. Il découvrit alors qu'il était coupé de ses arrières et complètement encerclé. Pendant cinq jours, les deux bataillons subirent un pilonnage incessant de la part de l'artillerie ennemie, aussi bien que de la part des pièces de leur propre camp. Ils durent également faire face à des conditions météos déplorables, à la faim et à de violents assauts allemands.



Des 600 hommes que Whittlesey avait conduit au cœur de la forêt, seuls 190 en ressortirent, tant bien que mal, le 7 octobre. Les joueurs sont censés appartenir à cette unité malheureuse. Ils ont été envoyés à la recherche de deux compagnies manquantes et ne vont pas tarder à être eux même portés disparus, quand ils se perdront en territoire ennemi. Mais, l'ennemi en question va vite devenir le cadet de leurs soucis…

Les Lloigors

Il y a de cela vingt mille ans, la race stellaire des Lloigors a quitté sa galaxie natale d'Andromède pour venir sur Terre. Elle colonisa alors notre jeune monde et réduisit en esclavage les humains qui vivaient sur le continent perdu de Mu. Les Lloigors découvrirent ensuite la prison insulaire de Ghatanathoa et prêtèrent allégeance à ce Grand Ancien, faisant également de lui un dieu que leurs esclaves devaient adorer. Les Lloigors sont des êtres d'énergie aux immenses talents de télépathes, qui ont finalement trouvé notre planète trop inhospitalière. Comme l'a raconté Colin Wilson dans "Le Retour des Lloigors", leur esprit extraterrestre "était profondément pessimiste… et n'avait pas la ressource de refuser la Vérité ou de se réfugier dans l'oubli". Ils tirent leurs ressources essentielles de la destruction, car ils sont, par essence même, foncièrement négatifs. La Terre était trop jeune, "son développement énergétique était en phase de croissance… se compliquant sans cesse… et entraînant la destruction des forces négatives". Les Lloigors éprouvaient les plus grandes difficultés à concentrer leur puissance dans l'éther terrestre dont la charge était positive, aussi avaient-ils besoin d'esclaves humains pour réaliser leurs quatre volontés. Cela devait provoquer leur perte.

En effet, les hommes se reproduisirent rapidement et leur optimisme naïf - contraire à la réalité des Lloigors - ne fit que croître avec eux. Submergés par tant d'énergie positive, les monstres de l'au-delà déclinèrent insensiblement et durent se retirer sous terre, afin de se regrouper autour de nodules de puissance qui leur permettaient de retrouver un peu de leurs facultés. Il leur arriva ensuite de se retrouver en grand nombre afin d'anéantir une importante cité antique, mais les hommes étaient désormais tellement nombreux qu'il leur fut impossible d'infléchir la tendance générale. Aussi, les Lloigors se renfermèrent-ils sur eux-mêmes, se contentant de manipuler occasionnellement des communautés humaines afin de se repaître de leurs souffrance. Néanmoins, s'il leur était possible, un jour, d'organiser un génocide dans une région délimitée, cela leur permettrait d'édifier une tête de pont d'où ils pourraient à nouveau conquérir le monde. Il leur fallut attendre jusqu'en 1914 pour qu'une telle occasion se présente à eux…

Le Bataillon Perdu

Hiérarchie partielle

308ème Régiment
Colonel Stacey

1er Bataillon
Major Whittlesey

2ème Bataillon
Cpt. McMurtry

Compagnies manquantes

Companie B

Companie D

Companie C

2ème Peloton
Lt. Wilhelm

3ème Peloton

4ème Peloton

Escouade des joueurs
Sgt. Maddox

Cpl. Grimm
Soldat Martin
Soldat Mason
Soldat McNalley
Soldat Parks
Soldat Ryan

Le plan des Rejetons Stellaires

Lors de la Grande Guerre, plus de dix millions de soldats se sont retrouvés massés dans une zone qui ne faisait guère plus que six mille hectares et qui s'étendait essentiellement de part et d'autre des 400 kilomètres du front Occidental. Une telle concentration d'esprits humains optimistes aurait normalement dû être fatale aux Lloigors, mais les hommes étaient loin d'avoir le cœur léger. Confrontés continuellement à l'horreur et la violence, les idéaux de la jeunesse d'Europe avaient laissé place à l'hébétude et au désespoir, des émotions négatives tellement intenses que les Lloigors les détectèrent depuis l'autre bout du monde. Ils entreprirent aussitôt de converger vers le Nord de la France, afin d'absorber l'énergie vitale des troupes, ce qui leur conféra d'énormes réserves d'énergie magique. Les troubles éprouvés par les militaires furent mis sur le compte de leurs abominables conditions de vie. Ainsi, en octobre 1918, ce furent pas moins de 20000 Américains qui succombèrent à la grippe. Personne ne pouvait imaginer, alors, que l'épidémie avait été propagée par les Lloigors dans le but d'affaiblir les hommes en leur subtilisant l'essence même de leur existence.

Les Lloigors comptent maintenant faire bon usage de leur moisson de vie. Ils veulent, en effet, réveiller le terrible Ghatanathoa qui sommeille dans sa prison, du côté de la Nouvelle Zélande. À l'aide des millions de points de magie qu'ils ont récoltés, ils vont pouvoir briser le Signe des Anciens qui retient l'entité en captivité. Le rituel sera accompli par un groupe de villageois dégénérés, complètement acquis à la cause du Mythe. Une fois libéré, le Grand Ancien sèmera le chaos dans toute l'Europe, en pétrifiant et en détruisant tout sur son passage. Ce cataclysme produira plus d'énergie négative que la guerre elle-même et, en dépeuplant le continent, Ghatanathoa offrira aux Lloigors la tête de pont qu'ils attendaient depuis des millénaires. L'invocation doit avoir lieu au sein d'une vaste nécropole, où les Lloigors étaient adorés dans l'ancien temps par d'antiques peuplades mégalithiques.

Ce temple est enfoui au beau milieu du champ de bataille, sous les collines d'Argonne où un groupe d'Américains vient de se faire encercler par l'ennemi. Les Lloigors doivent maintenant nettoyer la vallée des vermines humaines qui s'y trouvent encore, sans abîmer l'endroit, sinon le temple risquerait de s'effondrer. Les sectateurs vont donc s'employer à animer une armée de soldats morts, un régiment de zombies qui devra étriper les Américains, ou tout du moins les distraire suffisamment longtemps pour que les fanatiques puissent accéder au temple sans se faire remarquer. L'armée des morts-vivants et le rituel visant à libérer Ghatanathoa sont abordés dans la Deuxième Partie du scénario. La Première Partie, quant à elle, est centrée autour du Bataillon Perdu et d'une de ses malheureuses escouades qui va se retrouver, par inadvertance, confrontée à des monstruosités extraterrestres…

Les Horreurs de la Guerre

2 octobre 1918

Dans la poche

Le scénario débute par un crépuscule gris et terne. Les deux bataillons essayent de s'enterrer au plus vite, tandis que le pilonnage de l'artillerie allemande s'intensifie. Lisez l'introduction ci-dessous aux joueurs.

Lire à voix haute : les hommes de votre escouade sont assis les uns contre les autres, épaule contre épaule, au fond d'un trou d'homme de fortune. Le froid humide vous fait grelotter. Vous êtes tous à bout de force après avoir été victimes toute la journée d'étourdissements et d'effroyables maux de tête. **Fin.**

En fait, les Lloigors, invisibles, ont soutiré 8 points de magie à chacun des soldats.

Lire à voix haute : tout autour de vous, les hommes des 1er et 2ème bataillons du 308ème régiment d'infanterie s'agitent comme des fourmis paniquées. Ils forment de petits groupes pour tenter de se creuser des abris dans le sol rocailleux. L'unité est installée au fond d'une vallée en pentes douces, d'environ cinq kilomètres de long sur trois cents mètres de large, qui est traversée par un mince ruisseau. Les alentours sont relativement dégagés. Les collines ne sont couronnées que de quelques arbustes, alors que leurs flancs sont recouverts par l'épaisse forêt d'Argonne.

Alors que la lumière du soleil s'évanouit peu à peu, toutes les choses semblent perdre leurs couleurs ; le sol inégal se transforme en une étendue indistincte faite de boue noirâtre et de pierres grises, alors que l'obscure forêt au loin se dissout dans les nuages ternes qui vous engloutissent dans un linceul de tristesse. Les soldats eux-mêmes ne sont plus que des fantômes en noir et blanc, qui émergent des zones d'ombres comme des silhouettes tirées d'un film d'actualités. Une fine bruine glaciale se met à tomber et vous vous recroquevillez les uns contre les autres, en essayant de détendre vos muscles douloureux.

À quelques mètres de là, une lanterne à kérosène s'illumine au milieu des racines d'un arbre. Sa chaude luminescence dorée vous permet d'apercevoir la sombre figure du Major Whittlesey, le commandant du bataillon, dont les lunettes lancent des éclairs chaque fois qu'il se tourne vers le Capitaine McMurtry, son second. Les deux officiers discutent avec le Lieutenant Wilhelm, votre chef de peloton, tout gesticulant au-dessus d'une carte posée à même le sol. Soudain, le vacarme des cris et des pelles qui grattent la terre est couvert par un coup de tonnerre assourdissant. Le sol sous vos pieds paraît se soulever et le monde reprend brusquement ses couleurs, le temps d'un éclair. Puis, c'est au tour d'un nouvel obus de s'abattre près de vous, puis d'un autre, chacune des déflagrations imprimant sur vos rétines l'image des arbres squelettiques et des hommes terrifiés qui vous entourent. Un projectile de mortier tombe alors à quelques mètres de vous et provoque une véritable grêle de poussière et de cailloux. Vous percevez maintenant un nouveau son entre les explosions : les râles des blessés.

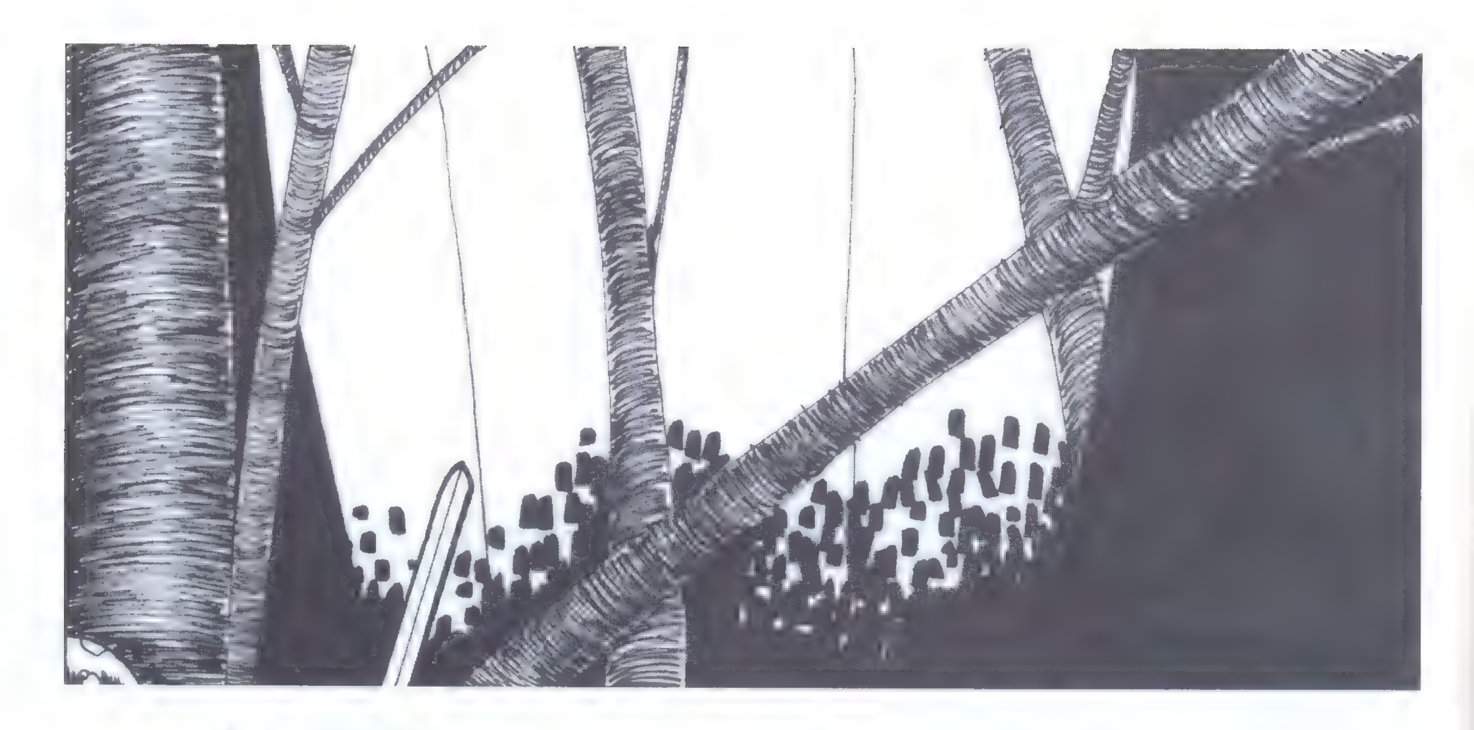
“C'est leur artillerie,” murmure Maddox, votre sergent. “Merveilleux ! Et nous ne pouvons même pas nous enterrer correctement, parce que nous n'avons pas les outils adéquats. C'est de la folie pure !” **Fin.**

Les autres soldats de l'escouade commencent à parler à ce moment-là, afin de se plaindre de leur sort. Encouragez les joueurs à prendre la parole. Le sergent critiquera le manque de préparation de l'opération. Les autres protesteront à propos du manque de nourriture et du froid ambiant. Les Français n'étaient-ils pas censés défendre le flanc gauche ? Comment ces salopards de boches sont-ils parvenus à faire pénétrer leur artillerie aussi profondément au cœur de la forêt ? Et quand vont donc arriver les renforts ? Pas de doute, tous les contacts avec l'arrière sont coupés. Ce vieux “futé” de Whittlesey nous a vraiment mis dans le pétrin ce coup-ci.

Une pluie verglassante commence à tomber en tambourinant sur les casques des soldats qui se mettent à grelotter de plus belle. Soudain, un obus explose dans le voisinage et un homme hurlant traverse les airs pour s'abattre au beau milieu du refuge des personnages, dans un déluge de sang et de morceaux non identifiables. Quand ils réalisent que ce cadavre n'a plus de jambes, demandez aux joueurs d'exécuter un **jet de Chance** et un **jet de SAN**. S'ils réussissent le premier, la terreur ne leur fait perdre que 0/1D3 points de SAN. S'ils le ratent, leurs personnages sont recouverts de sang tiède et de lambeaux de chair encore chauds, ce qui leur fait perdre 1/1D4+1 points de SAN.

Lire à voix haute : tandis que l'escouade s'emploie à se débarrasser du corps, le tir de barrage redouble d'intensité. Des arbres embrasés projettent désormais une lueur d'outre tombe sur le sinistre paysage, alors que les soldats cherchent à s'abriter du mieux qu'ils peuvent. Le Lieutenant Wilhelm s'approche du groupe.

“Très bien, écoutez !” hurle-t-il pour se faire entendre malgré le bombardement. “Une patrouille



nous a confirmé qu'une importante force ennemie se trouvait derrière nous. Nous sommes donc coupés de nos arrières." Tous les visages s'allongent à cette nouvelle. "Ce matin, pendant notre progression, nous avons perdu toute trace des compagnies B et D. Le major nous a chargés, avec les 3ème et 4ème pelotons, de partir à leur recherche."

"Vous êtes cinglé ?!" beugle Maddox. "Nous sommes encerclés, coupés du reste des troupes et vous voudriez que nous allions flâner dans le coin ?"

"Vous préférez rester ici ?" réplique Wilhelm et un obus explose au même moment, comme pour ponctuer sa question en provoquant un torrent de boue. Personne ne dit plus rien. "Allez-y, mettez-vous en route !" jappe Maddox. "Tout vaut mieux que de rester ! Magnez-vous !" **Fin.**

L'escouade retrouve les deux autres pelotons et fait ensuite route vers l'extrémité de la vallée. Cette progression est ponctuée d'explosions et les hommes doivent plusieurs fois se réfugier dans les seuls abris disponibles – des cratères fumants creusés par des obus – où la pluie les glace jusqu'aux os. Quand le groupe commence à traverser le ruisseau, demandez à chaque joueur de **lancer 1D100**. Le personnage de celui qui obtint le score le plus élevé se tord la cheville, ce qui lui vaut d'encaisser 1 point de dommages et une réduction de 5 % à toutes ses compétences physiques. La pierre responsable de cet incident est noire et usée. En fait, elle semble n'être que la partie apparente d'un bloc plus important, enfoui dans le sol. Un jet réussi en **Trouver Objet Caché** permet de déceler à sa surface d'étranges motifs en forme de spirales. Le sergent intervient alors pour ordonner au soldat de se presser, avant qu'il soit possible de se livrer à de plus amples investigations. Néanmoins, quiconque voit ou entend parler des motifs gravés peut – en réussissant un jet d'Archéologie – les assimiler à ceux que l'on trouve sur les mégalithes des tombes et cercles de pierres antiques de Grande Bretagne. Pourtant, aucun mégalithe n'a jamais été découvert dans cette région de la France… La Pierre Noire revêtira une grande importance dans la seconde partie de l'aventure.

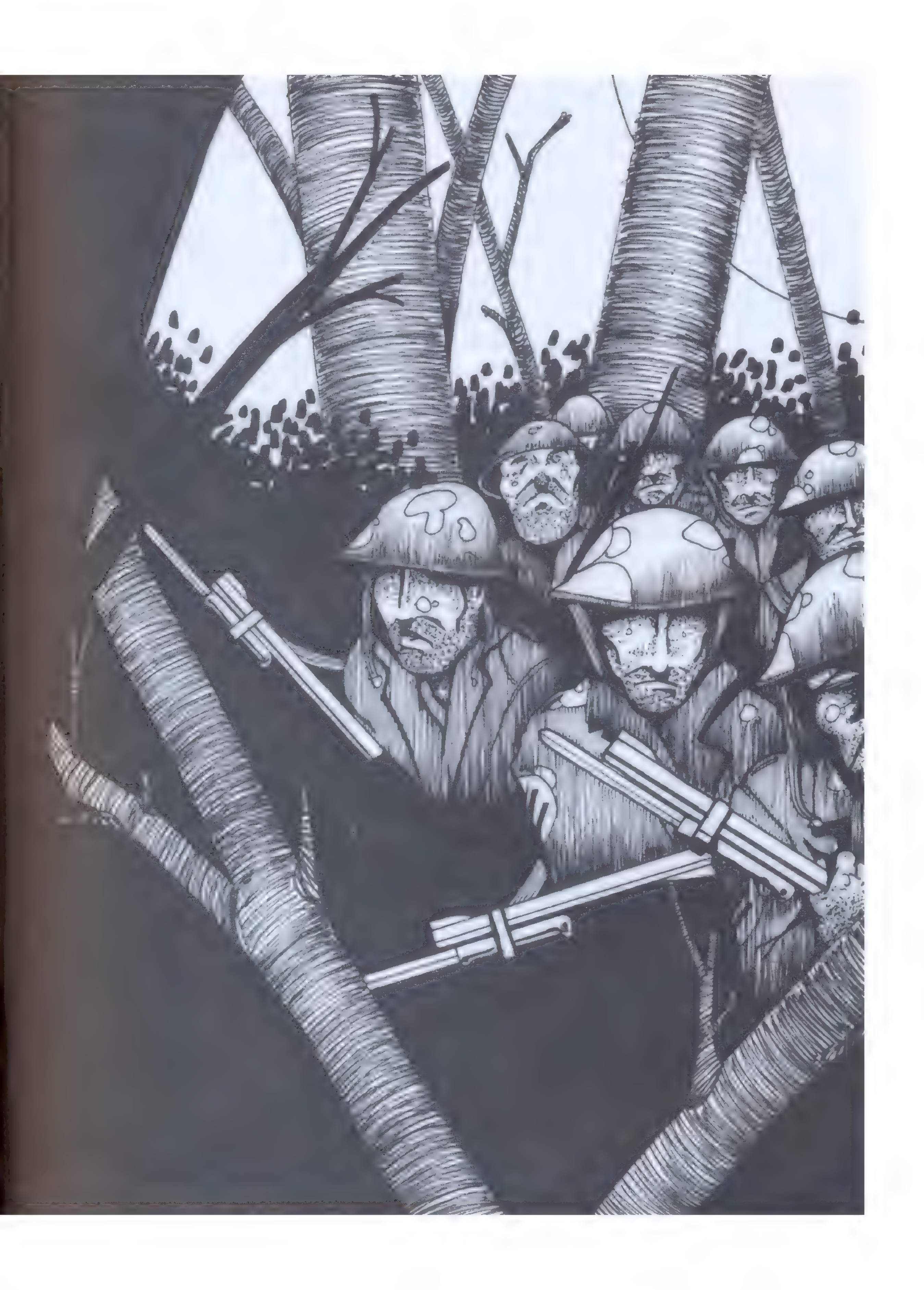
À voix haute : les cinquante hommes arrivent finalement au bout de la vallée, où ils rencontrent trois soldats occupés à tendre des barbelés autour du périmètre. Ils interrompent leur travail pour saluer Wilhelm, qui leur révèle le but de sa mission. Les sapeurs écartent alors les fils de fer à l'aide de longues perches afin que l'unité puisse poursuivre son chemin. Quand vous passez devant eux, vous pouvez entendre l'un d'eux murmurer : "Pauvres bougres… pas la peine d'attendre leur retour." Devant vous s'étendent désormais les mornes profondeurs de l'Argonne. **Fin.**

Dans les bois

Les trois pelotons s'engagent dans la forêt et sont vite enveloppés dans une chape de quasi-obscurité. Le sol inégal monte et descend de façon abrupte, sans qu'il soit possible de voir quoi que ce soit qui ressemble à un chemin. Le chemin est encombré de rochers et de buissons touffus. Des arbres, dont les frondaisons se perdent dans les nuées, semblent épier les intrus. Le crachin s'est maintenant mué en une brume légère, qui limite la visibilité au point qu'on ne peut plus voir plus loin que le bout de sa baïonnette. Le fracas des explosions se perd peu à peu dans le lointain et l'on n'entend plus, de temps à autre, que de sourds grondements fantomatiques.

La progression est éreintante sur le terrain cabossé. Parfois, un petit groupe d'hommes se retrouve bloqué dans des barbelés rouillés et toute la colonne doit s'arrêter pour l'aider à se libérer. Traînards et éclaireurs se fondent dans le brouillard et disparaissent à la vue de tous. Personne n'oserait, toutefois, crier – ou même produire le moindre son – dans cet univers hostile. La nuit se rafraîchit encore. Tout le monde a l'impression de percevoir des mouvements à l'extrême limite de son champ de vision. Chaque rocher paraît être un nid de mitrailleuse et chaque souche ressemble à un Allemand à l'affût.

Après une éternité, Maddox fait signe de s'arrêter, tout en indiquant quelque chose sur le sol. Le groupe s'assemble autour de lui pour mieux voir : dans une flaque de boue, il y a plusieurs rangées de traces de pas se dirigeant vers la droite. La piste traverse un enchevêtrement de fils,



qui ont manifestement été sectionnés. “Ce doit être eux,” chuchote Maddox. “Attendez,” dit Simmons, “Je crois que ce sont nos propres traces.” Une querelle s’ensuit. Chaque joueur peut alors effectuer un **jet de Suivre une Piste**, que le Gardien exécute à leur place, sans leur dévoiler son résultat. Si ce tirage est réussi, les traces se révèlent, effectivement, être celles de l’escouade. En cas d’échec, les personnages sont enclins à croire qu’elles ont été laissées par les compagnies portées disparues. Si la marge d’erreur est de 80 points ou plus, ils seront même convaincus que ce sont celles d’une patrouille allemande. Laissez les débats se poursuivre pendant quelques instants, avant de faire intervenir Maddox…

“C’est bon, on s’en fout!” dit-il. “Simmons, contacte le troisième peloton!” Simmons entreprend aussitôt de lancer des appels mezza-voce : “Troisième peloton! Eh, répondez!” Mais, tout n’est que silence aux alentours. Les hommes commencent à murmurer : “On est perdus, ou quoi?”, “Dites, on ne serait pas en train de tourner en rond?”, “Mince, on n’y voit goutte ici.”

“Nous ne sommes pas perdus,” assure Maddox en se saisissant de sa boussole. Il regarde intensément l’instrument en le maintenant juste devant ses yeux. “Nom de dieu,” grommelle-t-il alors, avant de poser son fusil et de craquer une allumette contre le rebord de son casque. Il l’approche ensuite du cadran de la boussole…

Le visage de la bataille

Embuscade !

Lire ce qui suit :

À voix haute : Une détonation retentit et la flamme de l’allumette vacille un instant, avant de s’éteindre. Pendant une seconde, les soldats ont le temps de voir un ignoble trou sanguinolent, là où se trouvait un moment plus tôt le visage de Maddox. Ils comprennent aussitôt que les petits éclats blanchâtres qu’ils viennent de voir voler en tous sens n’étaient autres que les *dents* du malheureux! Un puissant sifflement résonne au-dessus de leur tête et, brusquement, toute la scène est éclairée par une lumière aveuglante venant du ciel. Le sol boueux, les hommes suffoqués de surprise et le corps secoué de convulsions de Maddox émergent d’un seul coup de l’obscurité dans leur atroce réalité. C’est seulement quand résonne un second coup de feu que vous prenez conscience du fait que vous vous tenez en terrain découvert et que l’abri le plus proche se trouve à plusieurs mètres de vous. Vous levez les yeux et apercevez une fusée éclairante qui retombe lentement en direction du sol. C’est seulement maintenant que vous pouvez voir la tranchée, creusée dans une crête proche, où des ennemis pointent leurs fusils dans votre direction. Vous entendez de nouveaux tirs et des hurlements. Mais il faut l’explosion d’une grenade pour que vous vous décidiez enfin à agir. Alors que vous épaulez votre fusil, vous entendez soudain un nouveau son, un son qui vous glace d’effroi : le caquètement d’une mitrailleuse. Que faites-vous? **Fin.**

La vue de l’horrible fin de Maddox impose un **jet de SAN** à tous les soldats qui leur fait perdre 0/1D3 points.

Le combat

Dès que la fusillade commence, demandez aux joueurs d’exécuter des **jets de SAN**. S’ils les réussissent, leur personnage ne subit aucune pénalité et peut agir comme bon lui semble. S’ils les ratent, leur soldat se retrouve paralysé par la peur. Il ne perd alors aucun point de SAN, mais peut juste choisir de se jeter à terre et de hurler pendant 1D4 rounds. Dans le cas d’un tirage compris entre 90 et 00, le personnage concerné est traumatisé et se contente de rester debout, bouche bée, tandis que le chaos se déchaîne autour de lui.

Simuler l’affrontement

À chaque round de combat, chaque joueur doit **lancer 1D6**. Sur un résultat de 1 à 3, quelque chose d’épouvantable arrive à son soldat et vous devez lancer 2D6 sur la Table de Charge d’Infanterie (*Aide de jeu du Gardien n° 1*), sans oublier d’appliquer les modificateurs correspondant aux actions entreprises par le personnage. L’événement en question intervient avec un “rang de DEX” égal à 2D6+3. S’il se produit avant que le soldat ait pu faire quoi que ce soit, celui-ci ne pourra ensuite plus rien faire jusqu’à la fin du round en cours. Si aucune atrocité ne lui arrive (ou s’il a le temps d’agir d’abord), le personnage peut agir comme il le désire; il a ainsi la possibilité de se jeter à couvert, de répliquer, de se mettre à plat ventre en terrain découvert, de charger les lignes teutonnes ou de courir.

Les caractéristiques des soldats allemands fournies ci-dessous sont également reproduites dans l’*Aide de jeu du Gardien n° 2* avec toutes les autres caractéristiques utiles pour cette aventure.

SOLDATS ALLEMANDS, Le visage de l’ennemi

	n° 1	*n° 2*	*n° 3*	*n° 4*	*n° 5*	*n° 6*	*n° 7**	*n° 8*	*n° 9*	*n° 10*
FOR	11	13	12	15	13	11	15	13	15	15
CON	15	15	12	13	11	13	14	7	10	11
TAI	18	17	11	13	13	10	11	12	15	14
INT	8	16	16	11	10	12	10	11	13	14
POU	8	16	16	11	10	12	10	11	13	14
DEX	11	14	12	18	11	11	15	15	13	15
PV	17	16	12	13	12	12	13	10	13	13
BD	+D4	+D4	-	+D4	+D4	-	+D4	+D4	+D4	+D4

* *Un officier ayant grade de lieutenant.*

Armes : Fusil semi-automatique cal. 303 40 %, dommages 2D6+4
Baïonnette 35 %, dommages 1D4+2+BD
Fusil (en tant que gourdin) 25 %, dommages 1D8+BD
Coup de poing 50 %, dommages 1D3+BD
Lutte 25 %, dommages spéciaux
Pistolet Mauser* 35 %, dommages 1D8, 3/round
* *Officier uniquement*

Armure : 1 point de vêtements épais, 2 points de casque.

Compétences : Dissimulation 35 %, Écouter 35 %, Se Cacher 35 %, Tendre une Embuscade 80 %, Trouver Objet caché 35 %

Se mettre à couvert : un soldat met 1D3 rounds de combat pour trouver un abri adéquat. S’il réussit un **jet de Chance**, ce délai est réduit à 1 round. Lorsqu’il court pour

se mettre à couvert, on considère qu'il "charge" sur la Table de Charge d'Infanterie. Un soldat peut, soit se dissimuler complètement, soit tenter de répliquer. Veuillez noter que, comme les Allemands occupent une position en surplomb, aucun abri n'est vraiment sûr.

Tirer : quand un personnage à couvert réplique, il peut exécuter des tirs visés conformément aux règles normales. La tranchée ennemie se trouve à vingt mètres de distance, à flanc de colline. Sa compétence en Fusil doit toutefois être divisée par quatre, du fait de la position avantageuse occupée par l'adversaire et de la mauvaise visibilité (les Allemands sont dissimulés dans l'ombre et la fusée éclairante projette une lueur éblouissante). Les personnages qui chargent peuvent également tirer, mais cela leur est impossible tant qu'ils courent. Ils doivent donc s'arrêter pour ajuster leur cible. Tenter d'introduire une nouvelle balle dans son arme n'est pas facile non plus quand on court et il faut alors réussir un **jet de DEXx3** avec un D100 pour éviter l'enraiement.

Fuir : tout personnage qui tente de fuir le combat sort de la zone éclairée par la fusée en 1 round. Une fois dans l'obscurité, il se retrouve pris dans un enchevêtrement de buissons, rochers et arbustes. Il lui faut dès lors réussir un **jet de DEXx1** à chaque round pour ne pas trébucher sur quelque chose et encaisser 2D6 points de dommages (lesquels seront diminués de moitié s'il réussit un **jet de Chance**). Il doit également réussir un **jet de Chance** pour ne pas perdre son arme. En cas de chute, quels que soient les dégâts subis, il se cogne la tête en tombant et reste inconscient jusqu'au paragraphe "Après la tempête", page 17.

Charger : bien qu'il ne s'agisse pas là, dans l'absolu, d'une très bonne idée, c'est certainement l'option la plus "cinématographique". Il faut 3 round de combat pour qu'un personnage atteigne les lignes allemandes en courant. Un soldat qui exécute une telle manœuvre a automatiquement droit à un jet sur la Table de Charge d'Infanterie lors du dernier round de sa course folle. Après avoir vu des camarades tomber tout autour de lui, il devrait d'ailleurs se sentir plutôt heureux d'être encore en vie au moment où il pose le pied sur le parapet. Une fois en contact avec l'ennemi, le combat dégénère aussitôt en une mêlée indistincte menée à coup de baïonnette, de crosse de fusil, quand les adversaires ne sont pas obligés d'en venir à employer leurs dents et leurs ongles. La tranchée est occupée par quinze Allemands, mais considérez que seulement 1D2 d'entre eux peuvent affronter chaque Américain. Il n'y aura, tout au plus, que trois rounds de combat avant que l'affrontement s'arrête brusquement (voir ci-dessous).

Pertes de Santé Mentale occasionnées par le combat : précisons, pour finir, que tous les soldats sont des "bleus" et qu'aucun d'entre eux – hormis Grimm et McNalley – n'a jamais tué personne. C'est pourquoi ils devront exécuter un **jet de SAN** entraînant une perte de 1/1D4 points, quand ils abattront leur premier homme (l'adrénaline empêchera toutefois les effets de cette perte de se faire sentir avant la section "Après la tempête, page 17). Notez également que Grimm est tellement endurci, qu'il ne perdra jamais que le minimum de points de SAN prévus pour les blessures reçues au combat et qu'il n'en perdra pas s'il réussit ses tirages.

Le déroulement de la bataille

Lors du second round, alors que tout semble perdu, les deux pelotons dirigés par le Lieutenant Wilhelm apparaissent soudain au sommet d'une butte voisine. La trentaine d'hommes bondissent alors dans la lumière et leur officier



Un éclair aveuglant ... et tout vire au blanc


LA CAVERNE
MARCHES TAILLÉES
DANS LE ROC
AUTEL
FRESQUE 2
NODULE
DE PUISSANCE
CHAMBRE
DES
MORTS
GRAND HALL
FRESQUE 1
TROU MENANT
À LA TRANCHÉE
GARDIEN
DÉBRIS
ESCALIERS ENCOMBRÉS DE DÉBRIS
SALLE D'ENTRÉE
EXEMPLE
DE PORTES
À LINTEAU

-se met à hurler : "Chargez! Écrasez-moi ces salauds, les gars!" Tout personnage traumatisé par l'embuscade peut, à ce moment-là, tenter un nouveau **jet de SAN** qui, s'il est réussi, lui permet de sortir de sa torpeur pour participer à l'assaut. Les pelotons subissent ensuite de terribles pertes, mais parviennent néanmoins à atteindre la tranchée ennemie au bout de 5 rounds. (Traitez les personnages qui prennent part à cette attaque comme s'ils chargeaient pendant les rounds trois à cinq).

Au cours du quatrième round, tous les personnages encore conscients commencent à éprouver une étrange sensation et voient leurs cheveux se lever sur leur tête. L'expression interloquée arborée par leurs adversaires prouvent alors amplement que, eux aussi, ressentent la même chose. Au sixième round, de mystérieux tourbillons lumineux apparaissent un peu partout, accompagnés par un bourdonnement sourd – à la limite du perceptible – que l'on peut entendre malgré la fusillade. À la fin du round, tout le monde a l'impression que ses oreilles éclatent. Tout vire instantanément au blanc, tandis que la scène est embrasée par un éclair aveuglant. Les personnages ont alors l'impression d'être frappés par une onde de choc aussi puissante qu'un marteau-pilon. Leur visage est fouetté par le vent et ils sont comme soulevés de terre. Au loin, ils entendent un bruit rappelant celui du tonnerre et le monde passe brusquement du blanc au noir...

Les Ombres du Passé

3 octobre 1918

Après la tempête

Ce que les soldats ignorent, c'est qu'ils viennent de se battre juste au-dessus d'un site de pouvoir apprécié des Lloigors, un antique temple mégalithique dédié aux rejetons stellaires. Les Lloigors, craignant que l'endroit ne soit endommagé accidentellement, ont déchaîné un vortex énergétique sur les humains qui les dérangeaient. Chaque soldat n'encaisse toutefois que **1D3 points de dommages**, le destin ayant voulu qu'ils soient épargnés par la déflagration principale. Ils vont rester inconscients pendant dix-huit heures, avant de s'éveiller finalement.

À voix haute : quand vous ouvrez les yeux, votre corps est submergé par une vague douloureuse. Vous avez alors la surprise de découvrir que le ciel au-dessus de vos têtes est lumineux. Vous distinguez même l'aveuglant disque solaire derrière une couche de fins nuages. Il fait jour! Depuis combien de temps êtes-vous étendus là? Vous essayez de bouger et vos articulations raidies vous laissent imaginer que pas mal d'heures se sont écoulées. Chose étrange : vos vêtements sont secs, bien que vos doigts soient engourdis par le froid. Vous vous asseyez alors et vous poussez une exclamation en découvrant le spectacle qui s'offre à vous.

La crête sur laquelle vous avez combattu un moment plus tôt ressemble désormais à la surface de la Lune. La terre paraît avoir été labourée et tous les arbres ont été déracinés, débarrassés de leur écorce et brisés comme autant d'allumettes. Au-delà de l'enchevêtrement de bois, vous apercevez la forêt d'Argonne, sombre et sinistrement silencieuse. Le sol brun foncé est maintenant recouvert d'une poudre gris cendre. Vous remarquez instantanément que, malgré les averses qui se sont abattues ici, il n'y a aucune trace d'humidité aux alentours. Seules quelques mares d'eau fumante et verdâtre sont visibles, ça et là. Vos camarades s'étirent à côté de vous et c'est seulement à ce moment-là que vous remarquez les cadavres. Ou plutôt devrait-on dire les "morceaux de cadavres". Vous voyez un casque qui a littéralement fondu sur le crâne de celui qui le portait, ainsi que des lambeaux d'uniformes. Au sommet de ce qui était avant une colline, vous apercevez la tranchée allemande. La mitrailleuse a fondu, mais les sacs de sables n'ont pas bougé d'un iota! Qu'est-ce qui a bien pu se passer? **Fin.**

Les soldats remarquent également qu'ils sont affligés de ce qui ressemble à de mauvais coups de soleil sur les parties exposées de leur corps (dos de leurs mains, encolure, voire la moitié du visage). Cette constatation entraîne pour eux la nécessité d'effectuer un **jet de SAN** pour une perte de 0/1D2 points. En inspectant leur environnement, ils peuvent ensuite noter certains détails en réussissant des **jets de Trouver Objet Caché** :

1. Aucune empreinte, humaine ou animale, n'est visible dans la zone dévastée.

2. Sur le sol, une main arrachée tient le 45 de Wilhelm contenant encore quatre balles (**jet de SAN** pour une perte de 0/1 point). Il faut réussir un **jet de Mécanique ou de Pistolet** pour le remettre en état de fonctionner, mais ses chances de panne sont ensuite doublées.

3. La zone dévastée a toute l'apparence d'un cercle parfait de cinquante mètres de diamètre, et tous les arbres en bordure se sont abattus vers l'extérieur. Le centre de la déflagration paraît avoir été la tranchée allemande.

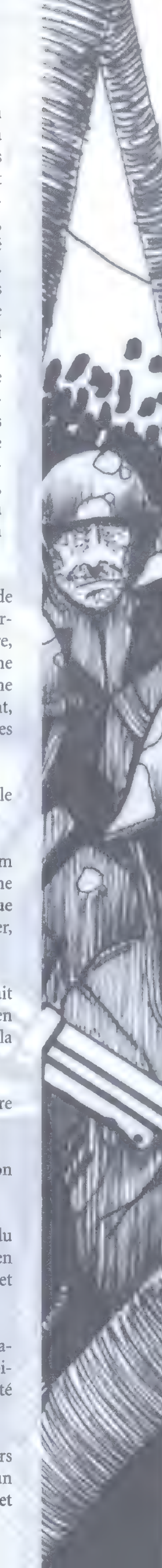
4. La boue est désormais recouverte d'une poudre grisâtre sur une épaisseur d'un mètre.

5. La boussole de Maddox peut être découverte. Son cadran est brisé et son aiguille tourne en tous sens.

6. À partir de trente centimètres en dessous du niveau du sol, la tranchée allemande est parfaitement intacte, bien qu'elle soit encombrée de cadavres brûlés du sommet du crâne au milieu de la poitrine.

7. Les monceaux de débris sont alignés en forme de spirale. De plus, on dirait qu'ils ont littéralement été "aspirés" vers le sommet de la colline, comme s'ils avaient été pris dans un maelström.

Un **jet réussi en Histoire Naturelle** indique par ailleurs que toute faune semble avoir disparu. L'eau verdâtre a un aspect huileux, mais défie toute analyse. Un autre **jet**



d'**Histoire Naturelle ou de Navigation** permet aux joueurs d'estimer l'heure qu'il est en se basant sur la position du soleil. C'est le tout début de l'après-midi. Si besoin est, un **jet d'Idée** confirmera que les dégâts n'ont été causés par aucun explosif connu. Si les joueurs ne pensent pas à examiner la tranchée allemande, un grondement sourd suivi par l'apparition d'une colonne de fumée les attirera vers cet endroit, où ils découvriront l'entrée de la caverne.

La tranchée et ce qu'il y a en dessous

En fouillant la tranchée allemande, on peut constater qu'il s'agit d'un banal poste de combat assorti d'un abri souterrain. Parmi l'enchevêtrement de corps, les personnages peuvent trouver six grenades, deux fusils en état de marche et cinquante balles. Les marches de bois menant à l'abri craquent de façon menaçante, tout comme les étais qui consolident l'installation. L'abri lui-même consiste en une simple pièce confinée, qui ne contient qu'un bureau, quelques caisses et un amoncellement recouvert d'une bâche.

Divers papiers, rédigés en allemands, sont éparpillés sur le dessus du bureau. Si on les déchiffre (ce qui prend 20 minutes et un **jet réussi en Allemand**), ils se révèlent être des ordres et des rapports de routine, bien qu'ils fassent plusieurs fois référence à une fatigue extrême des hommes et à un mal étrange qui a emporté plusieurs soldats pendant leur sommeil. Les caisses contiennent de la nourriture - sous la forme de boîtes de conserve, qui dégagent un fumet assez répugnant. En dessous de la bâche, on peut trouver six Allemands morts, encore vêtus de leur uniforme ! Cette vision exige un **jet de SAN** entraînant une perte de 0/1D3 points. La peau des cadavres est grisâtre et ils arborent des taches sombres sous les yeux et au niveau de la mâchoire. Un examen plus complet, et un **jet de Médecine** réussi, permettent de constater que les muscles des défunts sont étrangement atrophiés, bien qu'ils ne présentent pas d'autres signes de malnutrition. La couche supérieure de leur épiderme, desséchée et écailleuse, laisse une sorte de poussière noirâtre sur les mains de leurs examinateurs. De plus, alors que la mort remonte à plusieurs jours déjà - voire une semaine - aucun corps ne présente de traces de décomposition. La cause des décès est impossible à déterminer ; les symptômes ne correspondent, en effet, à aucun poison, gaz ou mal connu.

Alors que le groupe se prépare à partir, un sourd grondement se fait entendre et une large portion du sol s'écroule, en soulevant un épais nuage de poussière. Chaque joueur peut alors effectuer un **jet de Chance**. Un échec entraîne aussitôt une chute dans les profondeurs causant 1D6 points de dommages… mais, un **jet de Sauter** réussi permettra toutefois de diviser ces dégâts par deux. Les soldats victimes d'une telle chute se retrouvent ensuite au sommet d'un monceau de débris, dans une salle plongée dans une totale obscurité et où le moindre son provoque un écho. Les lanternes de l'abri allemand peuvent être employées pour éclairer les lieux.

La caverne

L'antique temple est composé d'une grande salle divisée en deux, de deux petites salles adjacentes et d'une entrée menant aux cavernes des Lloigors. Les murs de toutes ces pièces sont recouverts d'énormes mégalithes. Au niveau du plafond, des pierres plates, arrangées en cercles concentriques, forment un dôme grossier, qui est en fait un véritable prodige architectural. Le sol rocheux et blanchâtre est inégal, bien qu'il ait été aplani par endroits. Toute tentative visant à courir à la lueur d'une lanterne exige que l'on réussisse un **jet de DEXx3** si l'on ne veut pas trébucher et encaisser 1 point de dommages.

Tout est recouvert d'une couche de poussière et l'on peut remarquer des taches de boue séchée, çà et là, sur le sol. Il n'y a ici aucune source d'éclairage et les parois de pierre répercutent le moindre son au point de le rendre assourdissant dans le silence ambiant. L'air est confiné et la masse des mégalithes qui recouvrent murs et plafond confèrent une atmosphère claustrophobique à la caverne. L'endroit grouille littéralement de Lloigors et chaque soldat doit exécuter un **jet de Chance** toutes les 10 minutes passées dans le temple. En cas de succès, il aura la sensation d'être observé, les ombres lui paraîtront animées d'étranges mouvements et il pourra presque percevoir de faibles chuchotements. Tout ici inspire une impression d'effroi maléfique qui nécessite un **jet de SAN** toutes les 10 minutes pour ne pas perdre 1 point de Santé Mentale. Les Lloigors vont finir par se lasser de la présence d'intrus et il décideront alors de les chasser, comme cela est décrit dans "L'attaque", page 22.

Voir la page 16 pour un plan du temple.

La salle d'entrée

Cette pièce est encombrée d'éboulis et une bonne moitié de sa surface est bloquée par un énorme tas de rochers et de boue, né de l'effondrement du plafond. Le trou par lequel les soldats pénètrent ici est situé près d'un mur. Les parois elles-mêmes sont faites de mégalithes alignés, arcboutés les uns sur les autres. Un portail de pierre étroit donne sur le grand hall.

Un **jet d'Archéologie** réussi suffit pour reconnaître dans les pierres de soutènement des mégalithes qui datent certainement d'une civilisation vieille de plus de cinq millénaires. L'architecture de l'endroit n'est pas sans rappeler certains sites découverts à Malte et en Espagne. Mais, s'il existe des cercles de pierre dans le nord de la France, il n'a jamais été question de cultures mégalithiques dans la région de l'Argonne.

Le grand hall

Les lanternes ont bien des difficultés à éclairer cette immense salle et certaines alcôves ressemblent, de loin, à des puits d'obscurité. Le plafond a la forme d'un impressionnant dôme de pierre. Un **jet de Trouver Objet Caché** permet de déterminer que le mur du fond ne rejoint pas le plafond, ce qui laisse supposer l'existence d'une autre salle dans cette direction (les personnages ne peuvent pas tout de suite repérer le portail ouvrant sur la Chambre des Morts). Sur la gauche, une alcôve est plongée dans le noir complet (voir Le Gardien), tandis que trois sorties sont visibles : un large portail flanqué de piliers (vers La caverne), un petit portail carré creusé à soixante centimètres de hauteur au centre d'une énorme pierre - ce qui lui donne un peu l'aspect d'une fenêtre - (voir Le nodule de Puissance) et un passage étroit sur la gauche aboutissant à un escalier encombré de débris.

Une pierre située non loin des personnages est recouverte d'étranges symboles et une sorte d'autel a été dressé dans un renfoncement. Un **jet de Trouver Objet Caché** révèle que ce qui semble n'être de prime abord qu'un petit rocher installé devant cet autel, revêt en fait la forme d'un homme assis ! La pièce est constamment balayée par un



L'autel dans la caverne (Aide de jeu des joueurs N° 4)

Les Fresques de la Caverne
(Aides de jeu des joueurs N° 2 en bas, Aides de jeu des joueurs N° 3 en haut)

courant d'air orienté vers la grande sortie. Il n'y a ni empreinte ni traces de pas d'aucune sorte dans la copieuse couche de poussière qui recouvre le sol. Un nouveau **jet d'Archéologie** effectué à ce stade de l'exploration confirme bien que l'endroit à toutes les caractéristiques d'un édifice mégalithique, bien que l'étonnant plafond-dôme ne ressemble à rien que l'on ait pu voir jusqu'à présent. Édifié en un lieu totalement inhabituel, ce site, qui présente des signes de techniques architecturales étonnamment évoluées, sort vraiment de l'ordinaire…

Fresque 1 : Montrez aux joueurs l'aide de jeu n° 2. Cette fresque, quand on l'examine grâce à la compétence Archéologie, ressemble à un bas-relief mégalithique, mais en beaucoup plus compliqué. Les "X" visibles dans sa partie supérieure représentent peut-être des étoiles, mais les tourbillons et spirales, eux, sont difficiles à identifier; peut-être symbolisent-ils des comètes ou des pluies de météorites? De même, les lignes en zigzag correspondent sans doute à des serpents ou à des éclairs. Mais, le plus surprenant reste de toute évidence les personnages humains qui n'ont aucun équivalent dans des œuvres d'art de ce type. Apparemment, ces personnages vénèrent les "spirales" (lesquelles, bien entendu, ne sont autres que des Lloigors venus des étoiles). Un jet d'Astronomie obtenant un résultat inférieur ou égal à la moitié de la compétence normale, permet aux joueurs de savoir que les "X" sont bien des étoiles et qu'ils correspondent à Pégase, à Persée, aux Pléiades, au Bélier et à Andromède. L'étoile entourée d'une spirale, quant à elle, est identifiable comme étant la nébuleuse d'Andromède (M31, aussi connue sous le nom de "Galaxie d'Andromède", région d'origine des Lloigors).

Le Gardien : une alcôve, sur le côté, abrite un squelette humain aux os jaunis et poussiéreux, qui repose sur une large dalle gravée de spirales et de zigzags. L'examen approfondi des ossements requiert un **jet de Médecine**. Il s'agit des restes d'un homme d'âge moyen qui présentent un certain nombre d'horribles anomalies. Ainsi, l'une des orbites oculaires est complètement recouverte par une excroissance osseuse et fibreuse. De telles excroissances sont également observables au niveau du pelvis et des jambes. Le défunt était manifestement affligé de graves difformités! Plus affreux encore : les dix doigts du cadavre sont deux fois plus long que la normale et se terminent par des griffes acérées! La découverte de ces détails "dérangeants" entraîne l'exécution d'un **jet de SAN** provoquant la perte de 0/1 point. Toute tentative visant à détruire les ossements déclenchera instantanément "L'attaque", détaillée page suivante.

Escalier effondré : une alcôve exiguë conduit jusqu'à une porte étroite s'ouvrant sur une volée de marches bloquée par l'effondrement des pierres du plafond.

Fresque 2 : Montrez aux joueurs l'aide de jeu n° 3. Si l'on fouille un renfoncement obscur, on peut découvrir une seconde fresque à côté d'un passage dissimulé conduisant à une autre salle. Ce bas-relief a les mêmes caractéristiques que le premier et des **jets d'Archéologie** ne peuvent que confirmer le fascinant mélange de styles déjà observé. Cette sculpture présente toutefois deux nouveaux motifs : un énorme symbole solaire (à moins qu'il ne s'agisse d'une explosion?) et ce qui semble être un dragon arpentant un champ de bataille.

L'autel : Montrez aux joueurs l'aide de jeu n° 4. Cette alcôve contient un grand autel de pierre couvert de motifs en spirale et dont la partie supérieure présente encore des traces brunâtres sinistrement évocatrices. Le mur derrière l'autel est orné d'un énorme bas-relief représentant une espèce de monstre hideux (Ghatanathoa) entouré de spirales qui inflige des châtiments à des humains peints à même la roche avec des pigments aujourd'hui presque effacés. Cette abominable sculpture requiert un jet de SAN entraînant une perte de 0/1 point. Le pire est toutefois la dépouille momifiée assise près de l'autel : le corps desséché d'un homme à la peau brune, craquelée et rugueuse, qui paraît avoir été figé alors qu'il levait les bras pour se protéger de quelque chose. La momie n'a plus de cheveux et son visage pétrifié arbore une expression de terreur absolue, renforcée par des yeux bleus quasi exorbités! La vision du hideux visage provoque la perte de 1/1D4 points de Santé Mentale.

La peau du cadavre ne ressemble pas à celle des autres momies qu'ont déjà pu examiner des médecins. Les membres raidis se brisent si on essaye de les déplacer, révélant alors une chair racornie qui tombe en poussière dès qu'on la touche. Alors que les soldats se déplacent dans la petite salle, les yeux de la "chose" se mettent soudain à bouger pour suivre les mouvements de l'un d'entre eux, ce qui a de quoi infliger un choc (**jet de SAN** pour une perte de 1/1D3 points). La momie est celle d'un ancien prêtre qui, après des années de méditation intensive, a finalement eu le privilège d'avoir une vision de Ghatanathoa… une vision qui a scellé son destin. Le cadavre est étonnamment lourd et tombe en pièces dès que l'on essaye de le déplacer. Un coup porté à la tête fait éclater le crâne et un cerveau grisâtre et luisant se répand alors sur le sol au milieu d'une mare de liquide! Un **jet de SAN** doit être effectué pour une perte de 1/1D4 points. Un **jet de Médecine** révèle ensuite que le cerveau de la momie était toujours vivant et qu'il a dû rester enfermé dans sa prison de chair desséchée pendant plusieurs millénaires! (Jet de SAN pour une perte de 1/1D3 points.) Toute tentative visant à détruire l'épouvantable cadavre provoque instantanément "L'attaque", décrite page suivante.

La chambre des morts

Le sol de cette longue pièce au plafond bas, séparée du Grand Hall par une paroi composée de pierres dressées, est recouvert d'amoncellement d'ossements, humains, de toute évidence. Des centaines de personnes paraissent avoir été inhumées ici. Un examen plus approfondi de ces squelettes permet de constater des difformités similaires à celles observées sur les restes trouvés dans le Grand Hall : excroissance pareilles à des tumeurs et os démesurément développés. Un certain nombre d'os paraissent avoir été coupés, voire amputés. Les bords de ces coupures sont incroyablement lisses et un **jet de Médecine** permet de déterminer qu'ils présentent des traces de cicatrisation. Manifestement, les amputations en question ont été effectuées avant la mort et les sujets ont vécu ensuite assez longtemps. D'autres ossements sont écrasés et certains crânes éclatés indiquent, sans qu'aucun doute soit permis, que des actes d'une terrible brutalité ont été commis ici. À part les dépouilles silencieuses, cette salle ne contient rien de remarquable.

Le nodule de puissance

Contrairement aux autres portails en arche, c'est une ouverture carrée creusée au centre même d'une grande pierre dressée qui permet d'accéder à cet endroit. Toute la surface du monolithe est recouverte de lignes zigzagantes.



L'ouverture est juste assez grande pour que les soldats puissent s'y glisser.

La salle elle-même est dotée d'un dôme très élevé, au point de ressembler à une sorte de conduit dont l'extrémité se perd dans les ténèbres. Trois groupes de trois mégalithes organisés en triangles occupent le centre de la pièce. Un de ces groupes s'est effondré. Les pierres sont toutes recouvertes de spirales et les parois portent des motifs identiques, mêlés à des zigzags. Quand les personnages pénètrent dans ce lieu, ils sentent rapidement une étrange sensation de picotements aux extrémités de leurs membres, tandis que leurs cheveux se dressent sur leur tête et que leur peau se couvre de chair de poule. Tous leurs ustensiles métalliques deviennent également magnétiques.

Ce lieu est un centre énergétique des Lloigors, qui tire sa puissance de l'arrangement de pierres dressées. Les personnages n'ont rien à craindre, tant qu'ils ne touchent pas l'un des mégalithes. Dans ce cas, ils reçoivent une forte décharge d'énergie qui leur inflige **1D3 points de dommages**. De plus, chaque contact leur soutire **1 point de POU**. Enfin, si l'intégrité des pierres est menacée d'une façon ou d'une autre, "L'attaque" décrite ci-après se déclenche instantanément.

La caverne

Une fois que l'on est passé sous un grand linteau mégalithique, on se retrouve à l'entrée d'une caverne qui s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Des degrés de pierre incroyablement anciens et usés se perdent dans l'obscurité. Ces marches sont recouvertes, çà et là, de poussière, de gravats et d'ossements. Si les soldats tentent de descendre, ils subissent aussitôt "L'attaque" et un second Gardien - doté de caractéristiques identiques à celles du premier - vient des profondeurs pour les empêcher de passer. Les intrus seront donc confrontés à deux squelettes animés.

L'attaque

Au bout de vingt minutes dans le temple - ou dès que les soldats ont commis l'une des maladresses indiquées dans les sections précédentes - les Lloigors passent à l'attaque. Pour commencer, un groupe d'entre eux crée un tourbillon télékinésique autour des intrus, faisant voler en tout sens poussière et débris. Tous les personnages encaissent alors 1 point de dommages et sentent des forces invisibles qui tirent sur leurs ceinturons, casques et autres accessoires. Leurs chemises s'ouvrent toutes seules, les sacs à dos se vident de leur contenu, les armes s'enraient et les fusils éjectent automatiquement leurs chargeurs. Le fait d'avoir l'impression d'être palpé par des mains invisibles requiert un **jet de SAN** entraînant une perte de 0/1D2 points. Les tirages de compétences sont réduits de 20 % tant que les personnages restent pris dans le tourbillon. Chacun doit en outre exécuter deux **jets de Chance** par round ; le premier pour ne pas être aveuglé par la poussière, le second pour réussir à maintenir en place vêtements et équipement. Chaque second tirage manqué se traduit par un problème différent : une arme s'enraie, un accessoire s'envole, etc. N'hésitez pas à laisser parler votre imagination. Les soldats perçoivent, en outre, une présence étrangère qui tente d'infiltrer leur esprit. Ils se retrouvent alors en proie à un profond désespoir, tandis qu'une luminosité d'un vert maladif commence à émaner de l'entrée de la caverne. Plus atroce encore, les ossements qui reposaient sur la dalle décorée se dressent brusquement et prennent l'apparence d'un squelette animé : le redoutable Gardien du temple ! L'abomination fonce alors en direction des hommes qu'elle attaque avec ses mains griffues.

Si les personnages ne se dépêchent pas de fuir, les attaques télékinésiques redoublent d'intensité ; pour parvenir à rester debout, ils doivent alors résister avec leur TAI à une FOR de 3D6. Si quelqu'un possède un pistolet, les Lloigors s'en emparent avec une violente rafale de vent et s'en servent pour tirer en tous sens. S'ils ne veulent pas connaître une mort certaine, les soldats ont tout intérêt à pendre leurs jambes à leur cou. Et si le Gardien est détruit, les extraterrestres s'empresseront d'animer un autre squelette de la Chambre des Morts, où trois centaines de monstres osseux n'attendent qu'à être rappelés à la vie.

LE GARDIEN, serviteur animé

FOR11	TAI 13	INT 22	POU 19
DEX 10			PV (spécial)

Armes : Griffes x2 50 %, 1D4 points de dommages chacune.

Armure : le squelette est insensible aux dommages normaux, bien que chaque tir ou coup réussi ait toujours la possibilité de le détruire complètement. Les chances que cela se produise sont égales au nombre de points de dommages infligés multipliés par 4 %. Les dommages sont seulement multipliés par 2 % pour les armes "empalantes" et les armes à feu.

Perte de SAN : 1/1D6 points.

Il est relativement facile de s'échapper du temple. En effet, si les soldats n'ont pas pensé à laisser pendre une corde dans le trou de la salle d'entrée, un simple jet en Grimper suffit pour s'extraire des souterrains. Dès qu'ils sont sortis de l'abri allemand, la terre se met à trembler, en même temps que retentit un abominable hululement provenant des profondeurs du sol. La tranchée allemande s'effondre alors sur elle-même, enfouissant à jamais l'entrée du sanctuaire impie. Quand la poussière retombe, une pluie glacée s'abat sur les survivants et nettoie leurs vêtements de la cendre grise qu'ils avaient accumulée. Les personnages retrouvent maintenant la réalité de l'Argonne. Ils ont froid, ils ont faim et ils sont épuisés.

Interlude : l'Argonne

L'après-midi s'étire interminablement, tandis que le temps se détériore. Les soldats peuvent alors décider que le mieux pour eux serait de retourner auprès de Whittlesey et du reste du bataillon. L'ennui, c'est qu'ils ignorent où ils se trouvent. Le ciel nuageux leur laisse peu d'espoir de pouvoir s'orienter grâce au soleil. Néanmoins, un **jet de Navigation** réussi permet à un soldat d'estimer où se trouvent approximativement les troupes américaines. Mais, quelle que soit la direction qu'ils prennent, les personnages se perdront rapidement dans la forêt.

Le trajet est un véritable cauchemar. Être capable de voir où l'on se dirige n'est pas très utile, car le chemin est souvent coupé par des ravins qui obligent la troupe à chercher pendant des heures des chemins de contournement. Les soldats sortent du temple à deux heures de l'après-midi et doivent ensuite exécuter chacun un **jet de DEXx3**

toutes les heures pour ne pas trébucher ou se tordre la cheville (1 point de dommages). De plus, chaque homme doit aussi réussir un **jet de CONx5** pour ne pas se fatiguer et voir ses compétences réduites de 20 % tant qu'il n'a pas pris de repos. Le froid et l'humidité commencent par ailleurs à produire leur effet et tout le monde finit par renifler et être secoué de quintes de toux.

Cette phase de l'aventure revêt une forme assez "libre", bien qu'elle se compose d'une suite de rencontres et d'événements destinés à accroître l'atmosphère mystérieuse et à convaincre les soldats qu'il se passe vraiment de drôles de choses dans la forêt d'Argonne. À la nuit tombée, les personnages devraient arriver au Village des Damnés, décrit un peu plus loin. D'ici là, pendant près de cinq heures, ils vont être confrontés à des péripéties variées, à la cadence d'une toutes les heures et demie.

Le dément

Alors que les soldats se reposent un court instant, demandez aux joueurs d'effectuer un **jet en Écouter**. S'ils le réussissent, ils entendent un bruit qui les amène à penser que quelqu'un se dissimule dans un buisson situé un peu sur leur droite. S'ils crient ou s'approchent de cet endroit, un cri d'effroi retentit, puis un homme jaillit de sa cachette et s'enfuit, terrorisé. Tirer sur l'inconnu avant qu'il se révèle exige de réussir un jet de compétence divisé par deux (la cible étant invisible). Un **jet de Trouver Objet Caché** peut révéler que l'homme porte un uniforme allemand mais ne paraît pas avoir d'arme. S'il est abattu alors qu'il est caché ou tente de s'enfuir, le malheureux vivra assez longtemps pour marmonner : "Gott hilf mir… die Toten… die Toten," qu'un **jet d'Allemand** traduira comme signifiant "Dieu me vienne en aide… les morts… les morts." Quand il court, l'homme ne répond à aucune injonction et on ne peut l'arrêter qu'en le jetant brutalement au sol. S'il est fait prisonnier, le malheureux hurlera de façon incontrôlable et tentera de résister de son mieux. Néanmoins, si on l'interroge dans sa langue natale, il commencera à être un peu plus bavard.



Le lieutenant Gerhard Reitner

Il s'appelle Gerhard Reitner et il est lieutenant dans l'armée germanique. Ses insignes indiquent qu'il appartient au même régiment que les Allemands déjà rencontrés, mais pas à la même compagnie. Son uniforme boueux est couvert du sang qui s'est écoulé d'une blessure à son épaule gauche. Un **jet de Premiers Soins** peut révéler que celle-ci est, en fait, un ensemble de coupures causées par une main humaine (**jet de SAN** pour une perte de 0/1 point). L'unité de Gerhard a, en effet, été attaquée cinq jours plus tôt par des soldats qui ne pouvaient pas être tués. Après un corps à corps désespéré, il a fini par comprendre que les assaillants étaient des cadavres animés, qui étaient revenus d'entre les morts pour exercer leur vengeance à l'encontre des vivants ! Son esprit n'a pu résister à cette révélation et il s'est aussitôt enfui, fou de terreur.

Si on s'adresse à lui en allemand, il devient plus lucide et prend son interlocuteur pour un officier de son pays. Il raconte alors son histoire, en tremblant comme une feuille et en jetant des regards inquiets en tous sens. Il n'arrête pas de répéter que les morts sortent de leurs tombes et que leurs esprits en colère veulent venger les horreurs de la guerre. Pas de doute, la fin du monde est proche. Il a bien essayé de les arrêter… mais, il n'y est pas parvenu. Ses hommes ont tous été abattus ou étripés… tous ses braves soldats. Il en venait toujours plus. Il leur a tiré dessus, encore et encore, mais cela ne leur faisait rien. Il en a poignardé un, mais il n'a pas saigné !! Sa chair était morte !! C'était un mort-vivant ! Pauvre Karl, pauvre jeune Karl… Gerhard est brusquement secoué de sanglots irrépressibles et se met à se balancer machinalement, d'avant en arrière. Finalement, il perd tout contact avec la réalité et se contente de regarder fixement dans le vide. La guerre a fait une nouvelle victime. Les soldats peuvent ensuite décider de l'emmener avec eux ou de l'abandonner à son triste sort. Dans les deux cas, le pauvre bougre ne survivra pas très longtemps. Désormais, il se contentera de bredouiller, de temps à autre : "Les morts sont revenus… Que Dieu nous garde."

Un mystère

Arrivés au sommet d'un monticule, les soldats découvrent un champ de bataille. Dans l'étroite vallée en contrebas, des corps sont disséminés au milieu des trous d'obus. Il y a beaucoup de cadavres d'Allemands, horriblement mutilés. Aucun jet de SAN n'est requis, les personnages étant désormais suffisamment endurcis. Des **jets réussis en Médecine ou Premiers Soins** permettent de déterminer plusieurs causes de décès : la plupart des hommes ont été tués par balles, mais certains ont aussi été éventrés et presque complètement déchiquetés. Des **jets de Trouver Objet Caché** révèlent alors plusieurs détails :

1. Aucune blessure par baïonnette n'est visible et la plupart des morts ont des blessures graves, comme des os brisés. Il n'y en a pas un seul d'entre eux qui n'ait reçu qu'une seule balle ; tous ont encaissé plusieurs blessures mortelles.

2. Plusieurs cadavres portent des uniformes américains de la compagnie B ! Enfin un indice laissant penser qu'il y a peut-être des survivants !

3. À en juger par la disposition des corps, les troupes assaillantes étaient composées d'Allemands et d'Américains, alors que les défenseurs, eux, étaient tous Allemands.

4. De nombreuses traces semblent indiquer que beaucoup de corps ont été traînés ailleurs. Les dernières averses ont toutefois brouillé les pistes et il est impossible de savoir où ils ont été emmenés.

Comme touche finale, si quelqu'un demande quels insignes portent les uniformes des défenseurs, dites qu'ils sont identiques à ceux de Gerhardt. Il s'agit, en effet, de tout ce qui reste de son escouade. Si quelqu'un suggère à ce moment-là que l'histoire de l'Allemand pourrait bien avoir un fond de vérité, cette odieuse révélation s'accompagne d'un **jet de SAN** entraînant une perte de 0/1 point. Le froid ambiant semble soudain plus pénétrant.

Créatures

À l'approche du crépuscule, alors que le monde commence à être envahi par les ombres, le terrain sur lequel évoluent les soldat s'améliore sensiblement, tandis que la végétation devient de moins en moins dense. Les personnage aboutissent finalement dans une vaste clairière, qui les change un peu de l'obscurité du sous-bois. Une fine brume recouvre le sol, sans parvenir à dissimuler les sinistres vestiges d'un affrontement. L'odeur qui règne ici est suffocante. D'énormes enchevêtrements de barbelés font penser à des plantes blasphématoires et les membres figés des cadavres pointent vers le ciel, comme s'ils imploraient pitié.

Le combat remonte à plusieurs jours, comme en atteste la puanteur. Les cadavres, horribles, gisent en tas au milieu de cratères et les corbeaux s'acharnent sur leurs chairs décomposées. La plupart des morts sont français, les autres étant allemands. Petit à petit, un son devient plus perceptible. Il y a le coassement des oiseaux, mais aussi autre chose… un bruit de frottement et de glissement. C'est alors que les soldats commencent à remarquer des mouvements indistincts dans la brume, des formes évoluant au niveau du sol, qui vont d'un mort à l'autre pour les dépouiller. À quelques mètres d'eux, ils repèrent finalement un étrange individu qui s'affaire sur un défunt. Soudain, "l'individu" en question recule un peu et les personnages peuvent clairement voir un bras à moitié décomposé qui dépasse entre les crocs de la chose contrefaite ! (**jet de SAN**, pour une perte de 1/1D3 points). Arborant une blancheur lépreuse, la créature décortique et mâche consciencieusement le membre en putréfaction. Soudain, elle remarque la présence des intrus et pousse un hululement à donner le frisson ! D'autres formes commencent aussitôt à s'extraire du brouillard : des êtres bossus et blanchâtres, dotés de mufles canins, de pattes griffues et dont l'haleine empeste le cadavre ! La vue de cette horde ignoble impose un **jet de SAN**, pour une perte de 1/16 points.

Les créatures sont dix goules, qui étaient occupées à se repaître des "reliefs" de la guerre. Elles attaquent immédiatement, sans se laisser impressionner par les coups de feu. 1D6 goules assaillent les personnages à chaque round. Si Gerhardt est encore là, elles s'emparent de lui et le dévorent séance tenante, provoquant chez les spectateurs de cette scène une perte de **1/1D6 points de SAN**. Les soldats, s'ils sont intelligents, devraient rapidement battre en retraite dans la forêt. Trop alléchées par l'effroyable festin qui les attend dans la clairière, les goules arrêteront très vite leur poursuite, abandonnant les personnages terrifiés dans l'obscurité de la forêt hantée. Néanmoins, si les hommes décident de se battre, les goules s'enfuiront dès que quatre d'entre elles auront été tuées. Leurs caractéristiques sont également reprises dans l'*Aide de jeu du Gardien n° 2a*, page 63.



Sinistre dévoreur des morts

GOULES, Sinistres Dévoreurs

	n° 1	*n° 2*	*n° 3*	*n° 4*	*n° 5*	*n° 6*	*n° 7*	*n° 8*	*n° 9*	*n° 10*
FOR	18	15	20	14	18	17	18	20	21	19
CON	18	16	12	13	18	9	16	13	14	9
TAI	8	12	12	13	13	17	10	14	14	14
INT	13	14	12	12	13	12	12	18	13	13
POU	10	10	15	14	10	17	9	13	14	12
DEX	12	12	15	12	8	13	13	10	18	14
PV	13	14	12	13	15	13	13	13	14	11
BD	+D4	+D4	+D4	+D4	+D4	+D6	+D4	+D6	+D6	+D6

Armes : Griffes x2 30 %, dommages 1D6+BD
Morsure 30 %, 1D6+harcèlement "automatique" 1D4

Armure : armes à feu et projectiles ne causent que la moitié de leurs dommages normaux, arrondis à l'unité supérieure.

Compétences : Creuser 75 %, Discrétion 80 %, Écouter 70 %, Grimper 55 %, Sentir la Putréfaction 65 %, Sauter 75 %, Se Cacher 60 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Final : Les Rejetons des Étoiles entrent en scène

Le village des damnés

Après leurs interminables déambulations au travers du paysage dévasté de l'Argonne, les soldats escaladent une déclivité et se retrouvent en surplomb d'un village niché

au cœur d'une petite vallée. Le hameau est entouré de champs et de vergers aux arbres squelettiques, faiblement illuminés par les derniers rayons du soleil. Une vingtaine de maison, tout au plus, se pressent autour d'un clocher effilé. Les habitations sont des formes sombres et basses, presque indistinctes dans l'obscurité croissante. Aucune lumière n'éclaire la moindre fenêtre. Il n'y a apparemment ici pas âme qui vive et le silence règne en maître. Même les animaux de ferme sont absents. Mais quand les derniers rayons du jour s'évanouissent, le vent se lève et fouette les casques des personnages. Le village est peut-être abandonné, mais il n'en reste pas moins un abri pour la nuit.

Quand les soldats atteignent l'agglomération, il y règne une atmosphère oppressante. L'endroit ne semble pas avoir été bombardé ou endommagé de quelque façon, pourtant, il est dépourvu d'habitants. Des portes sont ouvertes et dans une ou deux maisons, des assiettes remplies de nourriture pourrie ont été abandonnées sur les tables de cuisine. C'est alors que les personnages commencent à trouver des corps dans les pièces arrière. La plupart sont étendus dans leur lit, mais quelques-uns uns reposent aussi sur des chaises ou en travers d'une porte. Tout le monde - hommes, femmes, enfants, ainsi que chiens et chats - est mort.

À l'instar des Allemands retrouvés dans l'abri de la tranchée, les corps ont une teinte grisâtre et présentent d'affreuses taches noires sous les yeux et à la jointure de la mâchoire. Un **jet réussi en Médecine** permet un examen plus approfondi. Ici aussi, la musculature des défunts paraît étrangement atrophiée, sans qu'il y ait pourtant le moindre symptôme de malnutrition. L'épiderme, desséché et floconneux, laisse une fine poussière sombre sur les mains des examinateurs. On ne peut observer aucun signe de décomposition et il est impossible de déterminer la cause de la mort. Aucune maladie, aucun gaz, ni aucun poison ne peuvent expliquer l'étrange état des dépouilles. L'inquiétante quiétude du village, associée à l'impression que des yeux morts les observent de derrière chaque fenêtre, impose aux soldats un **jet de SAN** avec perte de 0/1 point. Si l'on fouille d'autres fermes, un certain nombre de points communs peuvent être notés, si l'on réussit trois **jets d'Idée** : la plupart des morts sont alités, comme s'ils dormaient ou étaient malades au moment du trépas, alors que les autres sont, pour la plupart, assis près d'une porte ou d'une fenêtre. Les défunts assis tiennent presque tous des rosaires ou des bibles dans leurs mains raidies. Certains ont aussi des fourchettes et des couteaux à portée de main, comme s'ils attendaient quelque chose…

Alors qu'ils évoluent dans la grand-rue pavée qui traverse le village, chaque soldat doit effectuer un **jet de Trouver Objet Caché**. Un succès permet alors de remarquer un mince rai de lumière qui filtre en dessous des portes de l'église.

L'église

L'église qui se dresse au centre du village est extrêmement ancienne et un **jet réussi d'Histoire ou d'Archéologie** permet de la dater du haut Moyen-Âge. Ses fenêtres ont été condamnées à la hâte à l'aide de planches et le toit paraît en mauvais état, comme s'il avait eu à subir une tempête. De chaque côté du grand portail, on peut voir des statues gothiques, usées par le temps, qui brandissent des épées et dont le pied droit repose sur la tête coupée de ce qui ressemble à des serpents géants. Un **jet d'Histoire réussi avec une pénalité de 20%** identifie ces deux chevaliers comme étant Michel et Georges, les deux saints tueurs de dragons. Des gargouilles ornent les coins de l'édifice, tels des monstres reptiliens couverts de mousse verdâtre. Des rangées de saints secondaires au visage craquelés sont à peine discernables dans l'ombre, pourtant leur regard a comme une étrange intensité. Un **jet d'Écouter** réussi permet de percevoir des sons provenant de l'intérieur - une voix qui murmure. Les portes ornementales refusent de s'ouvrir et si les soldats cognent leur surface, une voix à l'intérieur de l'église se fait entendre, suivie aussitôt par des hurlements frénétiques et incompréhensibles. Il faut réussir un **jet de FOR x5** pour que les vantaux commencent à bouger et révèlent une scène surprenante aux personnages.

La voûte de la chapelle est tellement haute qu'elle se fond dans le noir. Tous les bancs sont ornés de centaines de cierges, dont quelques-uns uns sont montés sur des candélabres ornementaux. La lumière projetée par les bougies éclaire les statues des apôtres et les colonnades blanches qui bordent l'allée centrale, alors que les murs et les vitraux restent plongés dans l'ombre. Le chœur est brillamment illuminé par une véritable forêt de cierges rassemblés autour de l'autel.

Le transept est décoré d'une peinture flamboyante représentant le juge suprême vêtu de pourpre, assis sur un nuage et flanqué par des anges, qui semble inviter les fidèles à se repentir, alors que plus bas de grands serpents se tordent dans les ténèbres accompagnés de démons. Une grande croix suspendue à des chaînes surplombe l'autel et le visage blafard du Christ luit doucement dans la lumière dorée. Debout devant l'autel se tient un prêtre portant ses vêtements de messe. Il invite les soldats à entrer avec des gestes nerveux et commence à crier en français. Quiconque possède au moins **20% en Français** peut comprendre l'essentiel de ses propos : "Venez ! Vite ! Pour l'amour de Dieu, fermez les portes !"

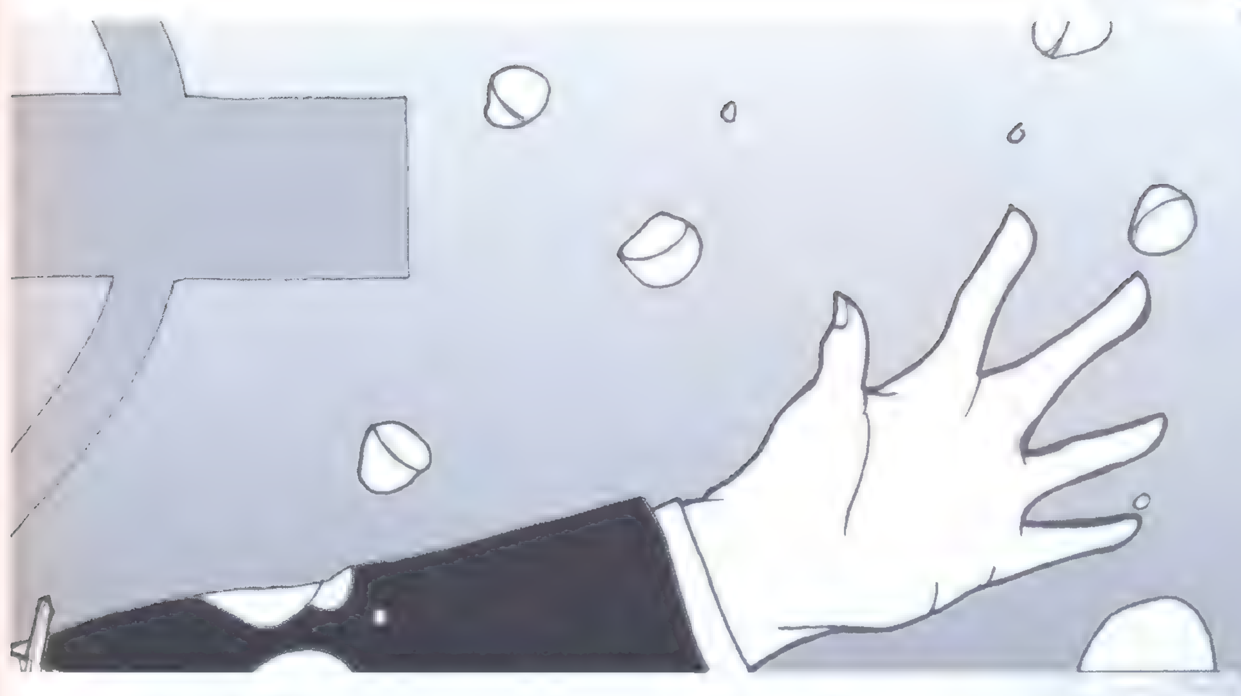
Le prêtre se précipite ensuite vers les personnages, pour fermer lui-même le portail. Une fois cela fait, on peut remarquer qu'une chaîne en plomb - brisée désormais - condamnait l'entrée. Les vantaux sont par ailleurs ornées d'un gros cachet de cire orné d'un sceau qu'un **jet d'Occultisme** réussi peut identifier comme étant une sorte signe protecteur. Le sceau est brisé et le prêtre a une expression hagarde. Il est couvert de sueur et ses frêles mains sont agitées de tremblements. Des brins de chaume sont visibles sur ses épaules, ainsi que des cernes noirs sous ses yeux qui roulent en tous sens comme ceux d'un fou. Le vieillard sursaute au moindre bruit et ne cesse d'épier les coins d'ombre pour essayer d'y repérer quelque menace invisible. Il invite avec insistance les soldats à l'accompagner jusqu'au chœur. Un **jet de Trouver Objet Caché** permet alors de remarquer que le symbole du sceau de la porte a été reproduit un peu partout dans l'église, aussi bien dans la cire des cierges que dans le bois des bancs.

Le prêtre, qui répond au nom de Gaspard Laroux, a passé de nombreux jours ici, tandis que ses ouailles périssaient. Il a découvert trop tard la nature de l'épidémie qui s'est abattue sur le village, mais il a quand même pu sauver sa propre vie. Il se lance bientôt dans un long discours embrouillé au cours duquel il exhorte les Américains à se repentir et à se préparer pour le jugement dernier. Il poursuit en racontant que des démons sont sortis des entrailles de la terre et qu'il faut maintenant *résister de toutes ses*





Le prêtre, le cristal, le livre



forces au sommeil. Ses élucubrations deviennent après cela de plus en plus incohérentes et il marche en long et en large, avant de bredouiller des mots sans suite.

À voix haute : c'est la guerre qui les a fait venir. Toutes les souffrances endurées ont brisé les sceaux et réveillé les furies assoupies. Quand les hommes dorment, elles leur volent leur âme et les condamnent à un horrible trépas. Bientôt les morts se lèveront et les suppôts de Lucifer se mettront à l'ouvrage. **Fin.**

Le prêtre s'agite de plus en plus et sa voix prend des accents déments.

À voix haute : les serviteurs des ténèbres sont en marche ! Comme ils l'ont déjà fait jadis, ils vont essayer d'appeler la Bête sur Terre et d'ouvrir les portes de l'Enfer. Libera nos Domine, ex diaboli inferni ! Les registres des temps anciens, les versets qui les combattent, les incantations qui banniront le Mal ! Les soldats doivent les arrêter, avant que tous les hommes subissent la damnation… Qu'est-ce que c'est ? **Fin.**

À ce moment précis, un bruit de grattement se fait entendre au niveau des vitraux, comme si une horde de rats courait le long des murs et sur le toit. "Non !" hurle le prêtre, alors que, brusquement, un étrange cristal qui reposait sur l'autel commence à luire d'une lumière bleuâtre d'outre monde. Le vieillard s'en saisit aussitôt et le confie au soldat le plus proche. Il réunit ensuite plusieurs livres d'aspect ancien et les remet à un autre personnage. "Prenez-les !" coasse-t-il avec terreur, "il le faut." D'un seul coup, les portes de la chapelle s'ouvrent en grand et une violente rafale de vent éteint toutes les bougies. L'édifice baigne désormais dans une luminosité verdâtre qui permet aux soldats de voir les bancs se soulever dans les airs, deux par deux, puis retomber avec fracas sur le sol. C'est alors que l'enfer se déchaîne. Les vitraux volent en éclats et remplissent la salle d'innombrables éclats de verre. Un tourbillon prend forme et anime avec fureur les planches, les cierges et les morceaux de verre qui entourent les hommes et le prêtre. Tout le monde encaisse **1D3 points de dommages** à cause de ces débris et doit réussir un **jet de DEX x3** avant d'entreprendre toute action. Toute cette scène épouvantable est éclairée par le cristal bleu qui est maintenant animé de pulsations. Les hurlements du vent sont tellement puissants qu'il est impossible de communiquer verbalement. Un **jet de SAN** est requis pour une perte de 0/1D3 points.

Le prêtre essaye de hurler quelque chose, alors que les soldats commencent à entendre un nouveau son : un infernal crissement de métal. Quand ils lèvent les yeux, ils voient la grande croix qui s'agite au bout de ses chaînes, qui se brisent brutalement. La croix tombe alors avec une violence inouïe sur l'ecclésiastique qui se retrouve proprement empalé. On peut voir nettement une sorte de poutre de bois dépasser de son torse ! (**Jet de SAN** pour une perte de 1/1D3 points.) Au moment même où la croix s'abat, tous les débris tombent à terre dans un tintamarre assourdissant et le silence de la chapelle n'est dès lors plus perturbé que par les hoquets du prêtre, qui tombe à genoux, vomit un flot de sang et meurt.

Quand le prêtre s'écroule, les soldats ressentent une étrange impression. Ils perçoivent un très faible bourdonnement qui résonne au travers de leur corps et commencent à ressentir des picotements. Ils ont les cheveux qui se dressent sur la tête et, après quelques secondes, des formes aux couleurs vives apparaissent devant leurs yeux. Les Lloigors s'emploient à générer un nouveau vortex énergétique, aussi vaudrait-il mieux que les personnages décampent *tout de suite !*

Le plus rapide est encore de sauter à travers l'un des vitraux brisés, mais il faut réussir un **jet de Sauter** pour ne pas encaisser 1 point de dommages. Le bourdonnement ne cesse de s'intensifier et, tandis que les soldats courent dans la nuit, l'obscurité est brutalement repoussée par un éclair aveuglant. Les fuyards se sentent alors soulevés de terre et sont comme aspirés en direction de l'église. Ils retombent toutefois, alors qu'un faible bourdonnement - à peine plus sonore que le tonnerre au loin - résonne encore. À l'endroit qu'occupait auparavant la chapelle, il ne reste plus qu'un tas de cendres grisâtres et fumantes. La lueur dégagée par le cristal diminue progressivement, et les personnages se retrouvent bientôt dans le noir complet.

Deuxième Partie

Contre les Rejetons des Étoiles

Dans cette partie, les soldats vont découvrir la véritable nature des forces qui œuvrent dans l'ombre des champs de bataille cauchemardesques de la forêt d'Argonne. Ils devront se soustraire aux serviteurs dépravés des Lloigors, qui ont formé une armée de zombies afin de dégager la vallée de la Pierre Noire. Cette vallée est malheureusement celle où l'unité des soldats - le Bataillon Perdu dirigé par Charles Whittlesey - se bat pour sa vie. Les personnages vont être obligés de rejoindre leurs camarades afin de les aider à repousser les zombies, avant d'empêcher les sectateurs des Lloigors de soumettre le monde entier à des dévastations.

Informations destinées au Gardien

La Transition : Maîtriser le scénario

Quand ce scénario a été joué la première fois, à l'occasion du Cthulhu Masters' Tournament, le nombre de joueurs a été réduit à quatre, au lieu de six, entre les phases préliminaires et les demi-finales. Anthony Parks, William Grimm, Richard McNalley et James Mason III étaient les seuls personnages susceptibles d'être choisis pour cette seconde partie. Emmett Ryan et Earl Martin n'étaient dès lors plus que des personnages contrôlés par le Gardien et promis à une fin certaine. Les scènes dépeignant leur trépas ont été conservées dans le texte des pages qui suivent, mais rien n'oblige le Gardien de s'y conformer, s'il n'en a pas l'envie. Veuillez également noter que les joueurs n'avaient pas le droit de conserver le personnage qu'ils avaient interprété lors des préliminaires. Bien entendu, cette exigence n'a aucune raison d'être en dehors du contexte d'une compétition.

Plus le scénario approche de sa conclusion, plus il est conseillé au Gardien de faire monter la pression. La raison en est simple. Puisque le Gardien ne devrait avoir tué aucun soldat dans la première partie, il n'y a pas besoin de prendre des gants ici. Les rejetons stellaires vont se défendre pied à pied. Les joueurs dont les soldats sont massacrés peuvent générer des personnages de remplacement en utilisant les principes donnés dans l'introduction. Ces nouveaux personnages pourront rejoindre le groupe lorsque celui-ci reviendra à la poche.

Le cours du scénario

Le jeu commence dans le Village des Damnés, d'où les soldats vont s'enfuir pour s'enfoncer dans la forêt où ils finissent par rencontrer des disciples des Lloigors au cours de la section "La gentillesse des étrangers". Au camp de réfugiés, les sectateurs vont leur tendre un piège qui les conduira à "La poursuite", au cours de laquelle ils vont se heurter à l'Armée des Ténèbres. La lecture de l'antique grimoire du prêtre, la Chronique, la découverte des révélations qu'il contient et l'Histoire de Martin sont des événements qui n'interviennent pas à des moments précis. Ils sont censés se produire quand les personnages décident de lire le livre.

Après avoir rencontré l'Armée des Ténèbres, les soldats devraient disposer de suffisamment d'informations pour retourner jusqu'à leur unité, dont le destin est détaillé dans "Qui va là?". Après avoir présenté leur rapport, les soldats joueront une rôle important dans "La bataille", jusqu'à ce qu'ils repèrent des sectateurs déguisés qui se glissent subrepticement dans une caverne secrète. En les poursuivant, ils vont se retrouver face à face avec les Lloigors et leurs serviteurs, contre lesquels ils livreront "La bataille finale." Le destin du monde repose désormais entre leurs mains. Il leur faudra juste un peu de chance, un bon fusil automatique et un ancien rituel pour s'en tirer avec les honneurs.

Le livre et la gemme

Les deux objets remis aux soldats par le prêtre maudit à la fin de la première partie du scénario méritent d'être détaillés. La Gemme se présente sous la forme d'un bloc de cristal à facettes. Un **jet réussi en Géologie** permet de déterminer qu'il s'agit d'une variété de quartz, qu'on ne trouve en principe pas dans cette région. Ce joyau a jadis été amené à l'abbaye par un inquisiteur catholique, qui l'avait obtenu au cours d'un de ses périples. Ce cristal a fait l'objet d'un enchantement de telle sorte que les émissions énergétiques des Lloigors provoquent une résonance au sein même de sa structure interne, ce qui se manifeste alors par une sinistre luminosité bleutée. Véritable "détecteur de Lloigors", cet artefact devrait permettre d'accentuer la tension dramatique lors de divers passages de l'aventure.

Le livre est un grand grimoire relié en cuir, dont dépassent plusieurs marque-pages. Son titre, à peine lisible, est "*La Chronique de l'abbaye de St-Michel*". Il propose un récapitulatif de l'histoire de l'abbaye (qui n'est plus aujourd'hui que la vieille église d'un village d'Argonne endormi). Tenu à jour, années après années, par des générations de prêtres, il est rédigé en plusieurs dialectes dérivés du latin et du français. Son contenu est, pour l'essentiel, sans grand intérêt, mais le Père Laroux est parvenu, à force d'efforts, à retrouver dans ses pages cinq récits ayant traits aux agissements des adorateurs des Lloigors. Chaque fois que la terre de France a été ravagée par la guerre, les rejetons des étoiles ont été irrésistiblement attirés par les énergies négatives libérées par les hommes et se sont chaque fois employés à invoquer Ghatanathoa… sans succès. Les choses ne se passeront peut-être pas de la même façon aujourd'hui. Quoi qu'il en soit, les passages repérés dans le livre permettront aux soldats égarés de retrouver leur unité et leur fourniront également une "ontre incantation" capable d'annuler l'invocation du Grand Ancien.

Reportez-vous à "La Chronique", page suivante, pour savoir ce qui se passe lorsque les militaires lisent le grimoire et connaître les accessoires à employer à ce

moment-là. Quand nous avons interrompu le cours de notre histoire, les soldats venaient tout juste d'échapper à la destruction de l'église pour se retrouver dans la froidure d'une sombre nuit d'octobre…

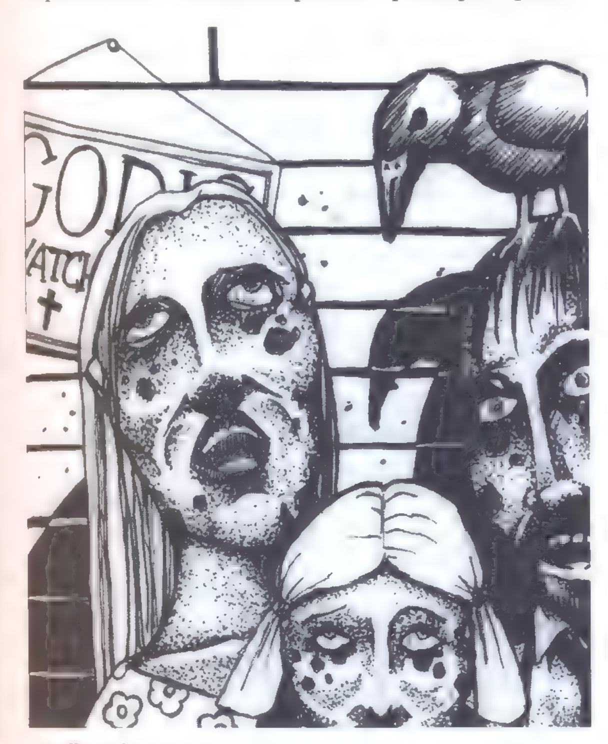
Entracte : De retour en Argonne

Le village des morts

Lisez le passage suivant aux joueurs.

> **À voix haute :** Vous vous extrayez de la boue glaciale, tandis que le vent s'apaise peu à peu. En regardant derrière vous, vous constatez que l'église a disparu. Il n'en reste pas la moindre pierre, rien qu'un tas de quelque chose qui ressemble à du verre fondu mélangé à des cendres floconneuses. Quelques mares d'un liquide verdâtre bouillonnent et dégagent des fumerolles au milieu de cet amoncellement. Toute cette scène est éclairée par la sinistre lueur bleutée qui émane du cristal que vous a remis le vieux prêtre. Tout autour de vous, vous apercevez les maisons du village, plongées dans le silence. Vous avez la désagréable impression que le moindre de vos faits et gestes est épié par des yeux morts. Progressivement, vous êtes submergés par une étrange sensation d'effroi viscéral qui fait résonner vos tempes et pèse sur vos épaules comme un poids insupportable. C'est comme si quelque chose essayait de s'insinuer de force à l'intérieur de votre crâne. Que faites-vous? **Fin.**

Si les soldats restent un peu au village, ils découvrent si ce n'est pas déjà fait qu'il regorge de sinistres cadavres. Reportez-vous à la fin de la première partie pour plus de détails. Tandis que les Lloigors se meuvent, invisibles, autour et "au travers" même des militaires, ces derniers perçoivent de plus en plus nettement leur présence. Chaque joueur doit alors tenter un **jet de Chance**. Un succès indique que le soldats concerné est submergé par la conviction d'être observé. Les ombres semblent bouger de manière autonome à la limite de son champ de vision et il entend presque des murmures ténus. Dans le même temps, des vagues d'angoisse et de désespoir s'abattent sur lui. Chaque période de 10 minutes passée dans le village nécessite la réussite d'un **jet de SAN** si l'on ne veut pas perdre 1 point de **Santé Mentale**.



Le village des morts

Earl Martin se montre particulièrement affecté par l'ambiance morbide. Il devient de plus en plus agité et fixe attentivement l'obscurité, en n'arrêtant pas de se retourner. "Vous ne les entendez pas?" demande-t-il finalement. "Ils chuchotent…" À ce moment-là, tous les joueurs doivent exécuter un **jet de POUx3**. Un succès indique que leur personnage entend effectivement un faible murmure, comme un chœur d'église, provenant de quelque part derrière lui. Les mots sont trop indistincts pour être compris, mais il est évident que les voix ne sont pas humaines! Un **jet de SAN** doit être effectué pour une perte de 0/1 point. Earl est littéralement terrifié et demande que l'escouade se mette en route sur le champ. Rester ainsi immobiles dans la nuit a, en effet, toutes les chances de faire perdre l'esprit aux soldats qui sont, de minute en minute, plus réceptifs aux ondes négatives des lieux et commencent à éprouver des pulsions suicidaires.

Une fois que le groupe s'est mis en marche, les ombres de l'Argonne se referment à nouveau sur lui. Au bout d'une centaine de mètres, la brillance du cristal s'atténue, en même temps que se dissipe le malaise ambiant. Déambuler au hasard dans l'obscurité n'est toutefois pas sans risque – d'autant que les hommes sont complètement épuisés. Chacun d'entre eux transporte, en effet, entre vingt-cinq et trente kilos d'équipement, sans compter les quinze bons kilos de leurs manteaux imprégnés d'eau et de boue. Ils doivent tous exécuter un **jet de CON** toutes les 30 minutes, en commençant par un multiplicateur de 5 et en diminuant celui-ci de 1 point à chaque fois. Un échec signifie que le personnage considéré s'écroule de fatigue. Un **jet réussi en Histoire Naturelle** peut cependant permettre de trouver un ravin propice à l'établissement d'un bivouac. Il faut alors encore réussir un **jet de DEXx3** pour allumer un petit feu et un **jet de Dissimulation** pour cacher efficacement toute source de lumière.

Pelotonnés les uns contre les autres pour se réchauffer, les soldats peuvent ensuite prendre un peu de repos bien mérité, à moins qu'ils ne profitent de l'occasion pour consulter la *Chronique*. L'avertissement du défunt prêtre suffira peut-être à les soustraire aux griffes de Morphée. Il faut toutefois réussir un **jet de CONx1** pour ne pas s'endormir, et même alors, toutes les compétences doivent être réduites de moitié à cause de l'épuisement. Les dormeurs, quant à eux, subissent encore le traumatisme occasionné à leur subconscient par les Lloigors et font tous des cauchemars peuplés de serpents et de cadavres. Ils perdent en outre **3D6 points de magie** (sans que leur total puisse tomber à zéro), qui leur sont subtilisés par les rejetons stellaires. Ils se réveilleront avec de fortes migraines et une fatigue persistante. Pour couronner le tout, quiconque ne réussit pas un jet de **CONx3** tombe malade et se met à éternuer, en proie à une légère fièvre. Quand l'aube blafarde et brumeuse se lève, la petite troupe peut retourner jusqu'à son unité. Passez à la section "La bonté des étrangers", page suivante.



Les serviteurs des Lloigors

La Chronique

Les passages intéressants de la chronique de l'abbaye étant marqués, il n'est guère difficile de les retrouver. Les déchiffrer, en revanche, n'est pas si simple. Chaque page nécessite, en effet, un **jet réussi dans la langue appropriée.** Remettez aux joueurs les extraits (*Aides de jeu des joueurs n° 5 à 7*) au fur et à mesure de leur décryptage. L'Aide n° 5 est un récit datant du Ve siècle en **Latin**, à l'instar de l'Aide n° 6 qui est une citation du *Necronomicon*. Les passages suivants, qui sont résumés dans l'Aide n° 7 et remontent au XIVe siècle et à l'époque napoléonienne, rapportent des cas de maladie et de sorcellerie qui se sont produits alors qu'une guerre ravageait la région. Ils requièrent un **jet de Français.**

Les révélations du grimoire concernant les véritables responsables des phénomènes actuels entraînent également un **jet de SAN** pour une perte de 1/1D6 points.

Le contenu de l'ouvrage devrait, par ailleurs, profondément affecter Martin. S'il est joué en tant que PNJ, lisez à voix haute l'Aide n° 8a; s'il fait partie des investigateurs, remettez à son joueur l'Aide n° 8b. Dans les deux cas, les secrets révélés exigent de tous les soldats (à l'exception de Martin) un **jet de SAN** pour une perte de 0/1D2 points.

Avec le savoir ainsi acquis, les militaires se retrouvent désormais avec une mission à remplir. En plus de rallier leur unité, ils doivent à présent contrecarrer les machinations des Lloigors afin de prévenir un cataclysme !



La Bonté des Étrangers

4 octobre 1918

Réfugiés et choses ténébreuses

L'après-midi est déjà bien avancée, quand les soldats entendent des voix provenant de devant eux. Des **jets de Discrétion** leur permettent alors de se faufiler sans se faire repérer au travers des bois afin d'assister à une scène étrange... Dans une clairière ravagée se tiennent à peu près dix personnes vêtues de fourrures mitées et de haillons. Les traits de leur visage émacié par la malnutrition arborent une expression qui mêle à la fois angoisse et épuisement. Ces hommes, qui ne sont pas armés, sont occupés à déplacer les cadavres des victimes d'une embuscade. Certains d'entre eux ne participent cependant pas à cette opération et se contentent de rester debout à fixer attentivement les brouillards environnants.

Si on les aborde directement, les hommes en haillons accueillent les soldats avec enthousiasme et expriment, dans un anglais hésitant, leur joie de rencontrer des Américains. Si les investigateurs préfèrent rester cachés, l'un des guetteurs du groupe les repère et donne l'alarme, ses compagnons poussent aussitôt des exclamations d'effroi et lèvent spontanément les mains en l'air pour se rendre. Si on leur demande alors ce qu'ils sont en train de faire,

Sortilège de Mort

Provoque l'embrasement de la victime. Son lancement nécessite 24 points de magie et 3D10 points de Santé Mentale. La cible doit se trouver à moins de dix mètres du magicien, qui doit réussir à surmonter ses points de magie avec les siens lors de chacun des rounds de sa concentration.

Après 1D6 rounds de ce type, la peau de la victime se couvre de plaques noirâtres tandis qu'elle perd 1D3 points de vie. Au cours du round suivant, le malheureux perd 1D6 points de vie supplémentaires, avant de prendre littéralement feu et de perdre 1D10 points supplémentaires à chaque round. L'odeur de peau et de cheveux brûlés est alors suffocante et il est impossible de porter secours au personnage visé, car celui-ci est consumé de l'intérieur.

Ne vous embarrassez pas de détails inutiles si vous utilisez ce sort pour tuer un PNJ. Contentez-vous juste de décrire une mort aussi épouvantable que possible.

VILLAGEOIS, Serviteurs dégénérés des rejetons stellaires

	n° 1	*n° 2*	*n° 3*	*n° 4*	*n° 5*	*n° 6*	*n° 7*	*n° 8*	*n° 9*	*n° 10*	*n° 11*	*n° 12*	*n° 13*	*n° 14*	*n° 15*	*n° 16*	*n° 17*	*n° 18*	*n° 19*	*n° 20*
FOR	14	13	9	10	12	12	11	13	8	13	7	12	9	10	18	14	16	15	13	12
CON	12	12	11	13	9	8	9	10	7	7	5	10	11	10	18	10	13	10	12	14
TAI	13	13	16	12	14	14	13	13	8	10	9	10	11	8	18	10	11	9	8	13
APP	6	7	4	5	9	10	3	4	15	8	9	8	6	9	6	4	3	3	4	6
INT	17	14	14	11	10	11	9	12	14	9	8	11	10	10	8	9	10	9	8	10
POU	8	9	10	10	9	6	7	3	14	7	7	8	10	11	9	10	9	6	13	4
DEX	13	13	13	13	12	12	12	11	16	10	10	13	13	12	11	12	17	16	15	13
Pts Vie	14	13	14	13	12	11	11	12	8	9	7	10	11	9	18	10	12	10	10	14
BD	+D4	+D4	+D4	-	+D4	+D4	-	-	-D4	-	-D4	-	-	-	+D6	-	+D4	-	-	+D4
Arme	Mau	Four	Mau	Mau	Four	Four	Serp	Serp	Fus	Serp	Fus	Mau	Four	Four	Four	Fus	Serp	Four	Mau	Serp

Armes : *Tous.* Poings 55 %, dommages 1D3 + bd, Coup de Pied 50 %, dommages 1D6 + bd,
Lutte (tous) 45 %, dommages spéciaux, Poignard 30 %, dommages 1D4 + 2 + bd,
Mau Pistolet Automatique Mauser 25 %, dommages 1D8, 3/round, Coup de Crosse de Pistolet 35 %, dommages 1D6 + bd,
Fus Fusil 25 %, dommages 2D6 + 4, 1/2 rounds, Baïonnette 20 %, dommages 1D4 + 2 + bd,
Four Fourche 35 %, dommages 1D8 + 2 + bd, *Serp* Serpe 30 %, dommages 1D8 + bd

Armure : aucune

Compétences : Discrétion 40 %, Dissimulation 50 %, Écouter 50 %, Escalade 50 %, Esquive 35 %, Lancer 40 %, Pickpocket 15 %

leur chef essaye d'expliquer que les morts doivent être enterrés même si les Boches paraissent se moquer autant du sort des vivants que celui des défunts. À ce stade de l'aventure, les soldats doivent exécuter un **jet en Écouter** dont la réussite leur permet de capter quelques bribes de conversation que s'échangent certains Français. Leur patois est toutefois incompréhensible pour un anglo-saxon, et si on les interroge, les étrangers déclarent n'être que de pauvres paysans qui résident dans les bois depuis des générations et refusent de quitter leurs biens malgré la guerre.

Ces “réfugiés” vont observer un moment les soldats avant de les inviter à les accompagner jusqu'à leur campement. pour y prendre un repas chaud. “Vous semblez avoir froid et faim… Nous faire bonne nourriture pour vous. Venez. Venez.” Le chef de la bande se montrera particulièrement insistant dans sa proposition et, comme les militaires sont à court de vivres, ils ne devraient pas trop se faire tirer l'oreille. Quand ils s'enfoncent ensuite dans les bois avec leurs compagnons en guenilles, des jets de **Trouver Objet Caché** leur permettent de remarquer que plusieurs des réfugiés sont armés de pistolets automatiques Mauser et que certains ont aussi des baïonnettes allemandes. Si on les questionne à ce propos, les Français feignent l'innocence en prétendant avoir ramassé ces objets sur des cadavres et en arguant du fait qu'il faudrait être fou pour se promener sans arme dans les parages. En toute logique, leurs déclarations devraient rassurer les investigateurs, aussi devez-vous veiller à les interpréter comme des fermiers inoffensifs.

Pendant le trajet au travers de la forêt, les inconnus expliquent que leur village est tombé aux mains des bouchers teutons (ils crachent par terre pour montrer leur dégoût) il y a de cela plusieurs mois. Beaucoup de leurs amis ont alors été tués et l'ennemi leur a pris tous leurs vivres et leur bétail. Depuis, les malheureux villageois ont arpenté la forêt en quête de subsistance. Ils ont ainsi pu assister à de féroces engagements et entendre des récits faisant état d'atrocités sans nom. Ils ont notamment appris que leur ancien village avait littéralement été rasé par les combats. Mais les malheureux se réjouissent néanmoins du fait que les Allemands ont été repoussés. Pendant la marche, ils ne vont pas arrêter de poser des questions naïves sur l'Amérique à leurs nouveaux amis et, bientôt, le groupe arrive en vue du campement : un rassemblement sordide de tentes de fortune et de chariots, installé au fond d'un ravin encaissé. Femmes et enfants s'enfuient à la vue des soldats, alors que les hommes se montrent nerveux et agités. Une forte odeur de cuisine flotte dans l'air.

Un réfugié volubile nommé Philippe invite alors les soldats à venir sous sa tente. “Attendez là,” dit-il, “nous allons préparer un accueil digne de vous.” À quelques mètres de là, une vieille femme aiguise posément un grand couteau de cuisine tout en fixant silencieusement et attentivement les nouveaux venus… Philippe conduit ses invités jusqu'à son abri, avant de les abandonner.

Un épouvantable désordre règne à l'intérieur de la tente où s'empilent, çà et là, les biens de toute une famille. Quand les soldats s'assoient pour se reposer, demandez-leur d'effectuer des **jets d'Écouter**, puis des **jets de Trouver Objet Caché**. Si ces tirages sont couronnés de succès, les militaires remarquent quelque chose d'inquiétant parmi les vêtements entassés : une pelisse réglementaire de l'armée américaine ! Elle est couverte de taches sombres (un **jet de Médecine, Premiers Soins** ou **Trouver Objet Caché** révélera qu'il s'agit de sang) et porte les insignes de la Compagnie D du 308ème Régiment ! À cet instant précis, le cristal commence à émettre une horrible lueur bleutée, visible même s'il est conservé au fond d'une poche. Les serviteurs dépravés des Lloigors s'apprêtent, en effet, à obtenir de nouvelles recrues pour leur armée de zombies…

Si les soldats ne réagissent pas, les villageois 1 à 8 font brusquement irruption dans la tente et passent aussitôt à l'attaque. Par contre, si les soldats sortent précipitamment de la tente, ils découvrent avec effroi qu'ils sont encerclés ! Une féroce mêlée s'ensuit. N'oubliez pas de préciser aux investigateurs qu'ils sont confrontés à au moins une vingtaine



Poursuite dans les profondeurs de l'Argonne

d'hommes, dont beaucoup sont armés. Une fois de plus, ils devraient opter pour la fuite. Pour les inciter à prendre la bonne décision, des Lloigors attaquent également lors du premier round de combat avec une DEX de 10, en lançant un Sortilège de Mort d'une puissance de 17 points de magie sur l'un d'entre eux (voir l'encadré page 30; lors du tournoi, cette scène a coûté la vie à Emmett Ryan). Des fumerolles vont commencer à s'élever de l'uniforme de la victime, dont les cheveux se dressent instantanément sur sa tête. Au bout de quelques secondes, elle s'embrase littéralement avant de succomber dans d'atroces souffrances (**jet de SAN** pour une perte de 1/1D6+1 points). Toute personne prise à cet instant de folie temporaire s'enfuit en hurlant dans la forêt. Et si tout cela ne suffit pas à effrayer les soldats, les Lloigors poursuivent avec des attaques télékinésiques qui ont pour effet d'enrayer leurs armes au cours du troisième round. Les investigateurs qui auront la malencontreuse idée de vouloir jouer les héros se feront tailler en pièces par les sectateurs. Et si les armes à feu sont susceptibles d'éliminer quelques assaillants, les rafales tirées au jugé causeront inévitablement la mort de quelques femmes et enfants. La mort de ces innocents entraînera alors des **jets de SAN** (même pour les combattants les plus endurcis) pour une perte de 0/1D3 points. L'idéal serait donc que les soldats forcent les rangs des réfugiés pour détaler dans le sous-bois. Passez alors à "La poursuite" qui les mènera jusqu'à la scène de "L'armée des ténèbres." Les caractéristiques des assaillants sont récapitulées également sur l'Aide de jeu du Gardien n° 2.

La poursuite

Tandis que les balles sifflent encore à leurs oreilles, les soldats s'enfoncent dans les profondeurs de la forêt d'Argonne. Derrière eux, ils perçoivent bientôt des cris, accompagnés d'aboiements canins. Les sectateurs se sont lancés à leur poursuite! La fuite se déroule dès lors dans le plus grand désordre, au milieu de buissons épais et d'entrelacs de fil de fer barbelé. Alors que les ombres du soir commencent à s'allonger, des torches éclairent la forêt derrière les investigateurs qui courent avec difficulté, éreintés par le poids de leur barda. Quiconque réussit alors un jet d'Idée réalise qu'il est impossible de distancer les poursuivants en conservant cette allure. Une fois qu'ils se sont débarrassés de tout équipement superflu, les soldats effectuent des **jets de DEX x5** (**DEX x1** s'ils conservent leur matériel). Ceux qui le ratent glissent et tombent par terre, ils doivent réussir un **jet de Sauter** pour ne pas encaisser 1 point de dommages. Un échec critique avec le tirage de DEX entraîne des problèmes plus sérieux : une foulure à 1D6 points de dommages ou une chute au milieu des barbelés pour 1D4 points.

En revanche, quand tout le monde réussit ses tirages, les soldats prennent une longueur d'avance supplémentaire sur leurs poursuivants (commencez avec deux longueurs d'avance). Un seul jet manqué suffit toutefois à rapprocher les deux groupes d'une longueur.

Table de poursuite

longueurs d'avance	*ce qui se produit*
0	**Contact** : les sectateurs (numéros 10 à 20) tombent sur les soldats et se battent jusqu'à la mort!
1	**Proximité** : 20% de chances par jet de DEX raté que 1D6 sectateurs passent à l'attaque. Les affronter pendant plus de 4 rounds suffit pour que les autres poursuivants se retrouvent au *Contact.*
2	**À portée** : 1D4 tirs de pistolet et 1D3 tirs de fusil retentissent, mais la compétence des tireurs est réduite de moitié (il y a de quoi s'inquiéter, mais il ne devrait pas y avoir trop de dommages).
3	**Loin** : 30% de chances qu'un fusil ou 1D2 pistolets fassent feu, mais ils n'ont aucune chance de toucher. On entend nettement les poursuivants et leurs chiens.
4	**Très loin** : on entend faiblement les poursuivants.
5	**Fuite réussie** : les soldats sèment leurs poursuivants. Passez à la section suivante.

Quand seulement 2 ou 3 longueurs séparent les deux groupes, vous devriez laisser les soldats entreprendre un round de combat, avant de tenter de distancer à nouveau leurs poursuivants. Avec 0 ou 1 longueur, les soldats doivent éliminer leurs assaillants avant de pouvoir reprendre leur fuite. Comme indiqué dans la table, avec une longueur d'avance, les autres sectateurs participent également au combat si celui-ci vient à durer plus de 4 rounds.

L'armée des ténèbres

Alors que la nuit tombe et que les cris des poursuivants commencent à se fondre dans le lointain, un épais brouillard se lève. Épuisés, les soldats ralentissent maintenant leur allure et trébuchent au milieu de la brume et de la végétation dense. Tout paraît à nouveau perdre ses couleurs naturelles et la forêt se transforme progressivement en un monde de gris et de noir en proie à une fine bruine. Une fois que l'obscurité s'est installée, demandez un **Trouver Objet Caché**. Les personnages qui réussissent ce tirage remarquent brusquement que les arbres autour d'eux... ne sont pas des arbres! Un examen plus attentif révèle ensuite qu'il s'agit en fait *d'hommes, de morts au garde-à-vous qui arborent des plaies béantes à la poitrine et au ventre et dont les yeux blancs semblent fixer droit devant eux!* Dans la faible

lumière, les cadavres semblent encercler insensiblement les soldats, afin de les saisir avec leurs bras décharnés! Cette vision abominable entraîne un **jet de SAN** pour une perte de 1/1D8 points. Quiconque succombe à ce moment-là à une folie temporaire a également droit à une vision concernant la véritable nature du cosmos : les morts de l'unité de Gerhardt étaient trop abîmés pour pouvoir marcher, aussi les sectateurs (si anxieux "d'enterrer les corps") ont-ils créé cette armée cauchemardesque afin d'éradiquer le 308ème dans la vallée de la Pierre Noire - celle-là même qu'ils ont découvert par hasard - de manière à pouvoir ensuite se rendre dans les cavernes et invoquer la Bête en toute quiétude! Le fait de comprendre cela entraîne un second **jet de SAN** pour une perte de 0/3D points. Les soldats pris de folie tombent à genoux en tremblant et "profèrent" en balbutiant les informations suivantes…

Les morts, qui sont plusieurs milliers, se tiennent au garde-à-vous et bien en rangs, Allemands, Français et Américains côte à côte - comme s'ils attendaient des ordres. Tous sont munis de fusils ornés de baïonnettes, mais aucun ne dispose de munitions. Un **jet réussi en Trouver Objet** Caché permet de remarquer des insignes des compagnies B et D du 308ème sur certains soldats américains. Désormais, le sort des hommes portés manquants ne fait plus aucun doute… Quoi que fassent les personnages, ils n'obtiennent aucune réaction de la part de la horde de morts-vivants. Si on pousse les zombies, ils tombent à terre et se relèvent aussitôt. L'emploi de fusil ou d'explosif n'a pour effet que d'aggraver encore les blessures visibles, sans plus (les sectateurs entendront toutefois les détonations et reprendront leur poursuite à quatre longueurs de distance). Il est impossible de trouver ici des armes récupérables.

Les soldats peuvent néanmoins dénicher un étui à cartes et une boussole sur le corps d'un officier allemand. Cette carte permet de déterminer le chemin à suivre pour rejoindre le 308ème si l'on réussit un **jet de Navigation**. Un grand menhir qui se dresse au milieu du champ des zombies est alors un point de repère très pratique. Le froid s'intensifie, mais la voie vers la sécurité est désormais connue. Gageons que les investigateurs vont s'empresser de se diriger vers leur unité. Un obstacle va malheureusement leur barrer la route : le courroux des Lloigors…

La vengeance des rejetons stellaires

Les soldats affamés plongent en grelottant dans les ténèbres de plus en plus épaisses. Ils peuvent déterminer le chemin à suivre en consultant périodiquement la boussole. Le brouillard semble cependant devenir de plus en plus impénétrable et se transforme en un véritable mur immaculé, traversé çà et là par des arbres. Alors que les personnages atteignent le sommet d'un monticule, ceux qui réussissent un **jet en Écouter** perçoivent les faibles chuchotements inhumains des Lloigors. Le cristal se met à briller, baignant la scène dans une lueur spectrale. Le groupe est, une fois encore, la proie de sensations angoissantes et, soudain, un horrible combat commence. *À ce stade de l'aventure, les soldats ont récupéré au moins 50 % des points de magie perdus lors de la nuit précédente.*

Trois Lloigors - possédant des POU de 16, 20 et 21 - menacent maintenant le groupe. Le premier emploie dix de ses points pour pousser un soldat (Earl Martin dans la "version tournoi") dans un ravin, avant de bombarder télépathiquement les personnages, ce qui provoque angoisses et bruits de chuchotements. Tout soldat qui réussit un **Trouver Objet Caché** a la sensation d'être poussé par une main invisible (**jet de SAN** pour une perte de 0/1 point). Le deuxième lance un sortilège de Possession sur le soldat à terre, en opposant ses points de magie à ceux de sa victime qui ne devraient pas être très élevés. Si cet enchantement réussit (en tournoi, il réussissait automatiquement, Earl Martin étant un PNJ), le malheureux se retrouve possédé pendant une vingtaine de minutes. La victime lance ensuite des appels à l'aide en prétextant qu'elle ne parvient pas à s'extraire de l'enchevêtrement de fils situé au fond du trou. Avec un **jet en Escalade**, un investigateur parvient à descendre jusqu'à son camarade et il doit alors réussir un **jet FOR contre TAI sur la Table de Résistance** pour le libérer.

Quand la victime et son sauveur rejoignent le reste du groupe, le troisième Lloigor lance un sortilège de Flétrissement sur un soldat choisi au hasard. Cette nouvelle cible doit alors résister avec ses points de magie (diminués) aux 18 points du monstre. Le sort de Flétrissement met temporairement hors de combat sa victime, qui a l'impression d'être empoignée et serrée par une main gigantesque. De petites cloques apparaissent sur ses mains et sur son visage, puis éclatent, faisant dégouliner des humeurs et du sang qui l'aveuglent pendant 1D6 rounds. Le sortilège lui-même ne dure que 3 secondes, avant que le malheureux soit libéré. Son joueur doit alors exécuter un **jet de SAN** pour une perte de 0/1D4 points. Mais, avant même que la magie cesse d'agir, le "possédé" passe à l'action…

"Vite, donnez-moi le livre," hurle-t-il. "L'incantation peut nous sauver!" Si on ne fait pas ce qu'il demande, il se jette sur le porteur du grimoire et se bat avec lui bec et ongles. S'il obtient l'ouvrage, il l'ouvre aussitôt à la page sur laquelle est inscrite l'incantation. Une expression mauvaise éclaire aussitôt son visage, tandis qu'il déchire la page, la roule en boule et se l'enfonce dans la bouche! Un soldat doit alors réussir un **jet de DEX x3** pour agir à temps, puis entreprendre une **attaque de Lutte** contre la marionnette des rejetons stellaires (dont la FOR est temporairement augmentée de 3 points) afin de lui retirer la page de la bouche. Si cette attaque est ratée, le possédé commence à mâcher le parchemin et il ne reste plus à ses camarades que 1 round pour le tuer avant qu'il l'ait avalée. Pour recomposer la page, il est indispensable de réussir un **jet de Latin** avec une compétence divisée par deux, ainsi qu'un **jet de Chance**. Si la page est perdue, tout personnage qui prétend avoir étudié l'incantation a le droit de tenter un **jet d'INT x1** pour déterminer s'il s'en souvient. Ce tirage peut même être inférieur ou égal à INT x2, si le joueur précise qu'il avait essayé de mémoriser le texte.

SOLDAT POSSÉDÉ, Pion Maudit des Rejetons

FOR originale +3	CON originale	TAI originale	INT 19
POU 17	DEX originale -5	Pts de vie originaux +3	

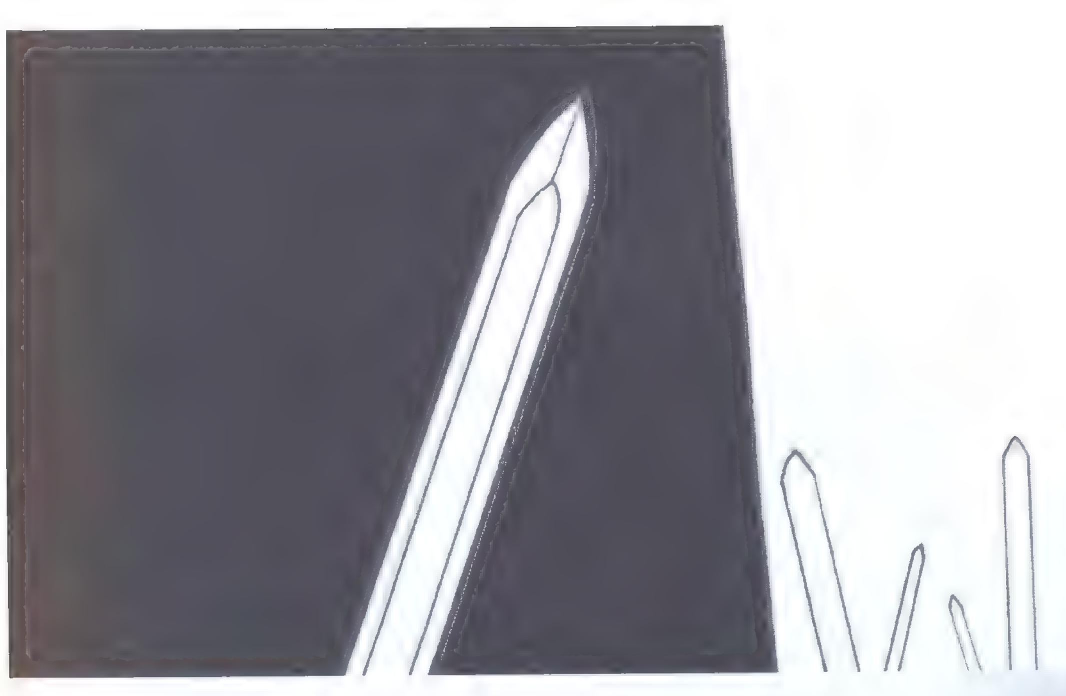
Armes : Poings 50 %, dommages 1D3 + bd
Crosse de Fusil 20 %, dommages 1D8 + bd
Lutte 25 %, dommages spéciaux (préfère les étranglements)

Armure : comme la victime, mais tous les dommages subis jusqu'au moment de cette péripétie sont ignorés.

Alors qu'il se bat, ou s'il est atteint par une balle, le possédé tombe brusquement à terre et un Lloigor s'exprime



L'armée des ténèbres



par son intermédiaire. "Pauvres fous," dit-il d'une voix profonde et inhumaine. "Toute résistance est inutile. Nous avons attendu pendant une éternité que vienne l'heure de notre vengeance et personne ne peut plus nous arrêter. L'Ancien sous la montagne sortira bientôt de sa tanière et ce monde sera débarrassé à tout jamais de votre pathétique engeance!" Le simple fait d'entendre cette voix d'outre-tombe fait perdre 1/1D3 points de SAN aux personnes présentes. Une fois le sortilège de Flétrissement achevé, les Lloigors se retirent en abandonnant leur victime (qui devrait, en principe, être à l'article de la mort). Quand elle rend son dernier souffle, un filet de sang s'échappe de sa bouche, tandis qu'elle adresse un regard de profonde tristesse à ses camarades. Les derniers mots prononcés par le mourant ont toutes les chances d'être émouvants (voir l'encadré, page suivante, pour savoir quelles paroles Earl Martin était censé prononcer dans le cadre du tournoi). La luminescence du cristal cesse et l'obscurité reprend aussitôt ses droits…

Final : L'Ultime Affrontement

Retour au foyer

Au terme d'une heure supplémentaire de déambulation au cœur des ténèbres, les soldats retrouvent finalement leur unité. Après avoir traversé une futaie particulièrement dense, ils aperçoivent les faibles lueurs émises par des feux devant eux. Des feux de camp! Juste à cet instant, un coup de feu retentit et une balle siffle aux oreilles du personnage qui conduit le groupe. "Qu-qui va là?" interpelle une voix tremblotante. Et une fois que les arrivants se sont identifiés comme appartenant à la Compagnie C, deuxième peloton, des sentinelles s'approchent précautionneusement d'eux, comme si elles craignaient quelque ruse ennemie. L'une d'entre elles reconnaît toutefois Grimm et pousse aussitôt un cri de joie. Avec moult poignées de mains et de tapes dans le dos, les personnages sont accueillis chaleureusement par leurs compatriotes. Une des sentinelles, le Seconde Classe Harris, les conduits ensuite jusqu'à Whittlesey.

À voix haute : L'étroite vallée est complètement dévastée. Tous les arbres sont renversés, quand ils ne ressemblent pas à des squelettes de bois carbonisé. Le sol est constellé de cratères d'obus et de monticules de boue et de débris, comme si une mer d'argile s'était figée au beau milieu d'une tempête. Les survivants du 1er Bataillon, aux visages hâves et émaciés, errent au milieu des décombres, vêtus d'uniformes déchirés et souillés. Les soldats vont d'un trou d'obus à l'autre par petits groupes de trois ou quatre, afin de se réchauffer autour d'un maigre feu de camp ou de réconforter les blessés. En plusieurs occasions, vous passez à côté d'hommes qui sont morts gelés, pendant leur sommeil. Personne ne mange, parce qu'il n'y a plus de vivres. Les médicaments sont épuisés depuis longtemps déjà et l'aumônier est désormais seul à pouvoir être d'un quelconque secours pour les blessés. Des têtes se tournent à votre passage et des yeux luisent. Vous pouvez presque comprendre les murmures qui s'échangent dans votre sillage : "Est-ce que c'est la relève? Est-ce qu'ils sont enfin parvenus à passer?" Une petite foule s'assemble autour de vous et vous suit anxieusement. Une pluie glaciale commence alors à tomber.

Au milieu de la vallée ravagée, vous arrivez à un profond cratère abrité par une couverture. C'est là que se tiennent Whittlesey et le reste de son État-major, blottis autour d'une lampe à pétrole. Le visage sombre du major se tourne vers vous et la monture de ses lunettes lance un éclair. "Les survivants de la Compagnie C, deuxième peloton, major," dit la sentinelle. "Grand Dieu," éructe Whittlesey. "Au rapport, immédiatement!" **Fin.**

Laissez les soldats faire un compte-rendu de leurs mésaventures et notez bien ce qu'ils disent. Car, non seulement les allusions aux morts-vivants et aux créatures stellaires ne seront pas prises au sérieux, mais elles leur vaudront en plus d'être relevés de leur fonction pour cause de traumatisme. Il



Flétri !

serait toutefois bon que les personnages pensent à préciser qu'un assaut pourrait bien être imminent.

Whittlesey écoute attentivement le récit, puis offre une tasse de thé aux investigateurs. Après avoir fait l'éloge de leur bravoure, il entreprend de dépeindre la situation du bataillon. Deux jours plus tôt, il a été possible d'envoyer une demande de relève par pigeon voyageur. Mais la seule réponse à cette requête fut un tir de barrage, qui s'abattit - par erreur - sur le bataillon, faisant près de cent morts. Depuis, des attaques allemandes sporadiques ont tenu tout le monde en éveil. Mais maintenant les vivres sont épuisés, il n'y a plus aucun médicament, des soldats meurent de froid et près de la moitié de l'unité est hors de combat. Néanmoins, rien ne laisse présager qu'un ravitaillement ou une relève soit à l'ordre du jour. Hier encore, le capitaine McMurtry a adressé des consignes impératives à tous les commandants de compagnies : "Notre mission est de tenir cette position, quoi qu'il en coûte. Nous ne devons pas faillir. Veillez à ce que chaque homme comprenne bien cela." Whittlesey est à court de soldats valides et il affecte les personnages (Grimm, en particulier) à un poste de garde du périmètre nord. La rumeur d'une attaque imminente va se répandre dans toute la vallée comme une traînée de poudre et lorsque les investigateurs rejoignent leur poste, ils voient que tous leurs camarades se préparent en arborant, qui un air décidé, qui une expression de profond désespoir.

Les derniers mots de Martin

Lorsque cette aventure a été jouée à la GenCon, Earl Martin était censé mourir au cours d'une rencontre avec les Lloigors. Voici ce qu'il devait dire à ce moment-là...

À voix haute : Alors qu'il est sur le point de mourir, un filet de sang s'échappant de sa bouche, Martin lève les yeux vers ses camarades. "Mon destin... a fini par me rattraper. Pourrai jamais... échapper à l'ombre. Je les ai vus... Monstrueux, maléfiques... venus d'au-delà de la galaxie... Dieu..." Dans un ultime spasme, Martin rend son dernier souffle, une expression de terreur gravée sur le visage. **Fin.**

La bataille

Les soldats atteignent finalement leur tranchée, qui n'est guère plus qu'un nid de mitrailleuse de fortune tenu par trois hommes effrayés : les deuxième Classe Coleman, Kaplan et Johnson. Le trou n'est que modestement aménagé, mais la mitrailleuse Browning et les cent balles dont elle est encore dotée paraissent extrêmement précieuses par les temps qui courent. Les hommes présents disposent également de 15 balles et d'une grenade chacun. Une fois les présentations faites, le groupe commence à prendre ses aises. Les trois soldats présents, qui sont tout juste sortis de l'adolescence, interrogent les nouveaux venus sur les épreuves qu'ils ont traversées, tandis que l'attente de l'attaque à venir commence. Une heure s'écoule, puis une autre. Des soldats passent de trou en trou, en échangeant parfois des murmures nerveux. Certains prient en silence, tout en fixant des photos d'êtres chers. D'autres chantonnent sans conviction en se raccrochant à des souvenirs de leur foyer. La tension devient progressivement presque tangible dans l'air glacial. Soudain, les tirs commencent...

Un peu sur la gauche des soldats, du côté du périmètre ouest, des détonations assourdissantes retentissent. Puis, c'est du côté des arbres plongés dans l'obscurité que des armes se font entendre, accompagnées par des hurlements. Deux sentinelles jaillissent alors de la forêt et foncent directement vers les investigateurs ! "Filez, ils arrivent !" beugle l'une d'elles, tandis que l'autre glapit de terreur. Coleman, Kaplan et Johnson s'agitent nerveusement. À cet instant, un officier saute dans la tranchée. "Écoutez-moi bien," dit-il. "Ils sont tout autour de nous, et en nombre. Quoi qu'il advienne, tenez votre position. Pigé ? Bien." Sur ces mots, l'homme repart en direction du prochain poste de garde.

Des coups de feu claquent un peu partout maintenant. Des explosions illuminent le champ de bataille et, brusquement, des formes mouvantes apparaissent entre les arbres. Une ligne de soldats avance d'un pas décidé...

L'affrontement

Les assaillants sont dix zombies auxquels il ne faut que 2 rounds pour atteindre la position occupée par les investigateurs. Pendant le premier round, les personnages peuvent tirer autant qu'ils le souhaitent, mais ils constateront vite que cela ne produit aucun effet. Pendant le second round, les zombies deviennent clairement visibles et chacun doit effectuer un **jet de SAN** pour une perte de 0/1D4 points (le fait d'avoir vu l'armée des ténèbres précédemment atténue un peu le choc). Cette vision d'horreur est toutefois de trop pour Coleman, Kaplan et Johnson qui s'enfuient en hurlant dans la nuit. La mitrailleuse est capable de tirer des rafales de 10 coups par round, mais cela ne risque pas de faire grand mal aux morts-vivants. Les grenades, en revanche, sont plus efficaces, mais elles ne peuvent plus être employées après le premier round, sans risquer que les personnages subissent eux-mêmes 1D6 points de dommages (que seul un **jet d'Esquive** permet éventuellement d'éviter). En principe, quelques adversaires devraient parvenir jusqu'à l'abri et engager un sinistre corps à corps avec les investigateurs. Espérons que ceux-ci sauront alors mieux

s'en tirer que le Lieutenant Reiner de la première partie du scénario… Une fois les assaillants éliminés, passez à la section "Des étrangers dans nos rangs", un peu plus loin.

Le vacarme des tirs et des cris des mourants est assourdissant. Des soldats courent en tous sens, poursuivis par des zombies. N'hésitez pas à "en rajouter" en décrivant cette bataille, en alternant images sanglantes et détails morbides. Les explosions de grenades éclairent la vallée et, bientôt, Whittlesey en personne va mener une contre-attaque. Mais, les morts-vivants paraissent trop nombreux et ses chances de succès sont bien minces. Si les personnages abandonnent leur poste, ils tombent sur des groupes de 1D6 zombies occupés à tout détruire. Après qu'ils en ont affronté quelques-uns (et s'être exposés au risque d'encourir quelques pertes de SAN supplémentaires en voyant les morts arracher un à un les membres de leurs victimes), passez à la section "Des étrangers dans nos rangs", un peu plus loin. Les caractéristiques des zombies sont récapitulées dans l'Aide de jeu du Gardien n° 2c.

ZOMBIES, Esclaves Écervelés du Mal

	n° 1	*n° 2*	*n° 3*	*n° 4*	*n° 5*	*n° 6*	*n° 7*	*n° 8*	*n° 9*	*n° 10*
FOR	19	15	13	18	16	16	15	24	24	21
CON	19	25	15	19	21	19	9	18	13	10
TAI	13	14	14	10	10	14	11	12	15	15
POU	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
DEX	8	11	9	6	8	7	6	8	8	6
Pts Vie	16	19	14	14	15	16	10	15	14	12
BD	+D4	+D4	+D4	+D4	+D4	+D4	+D4	+D6	+D6	+D6

Armes : Fusil en tant que gourdin 25 %, dommages 1D8 + 1 + bd

Armure : aucune, mais les armes "empalantes" (balles, baïonnettes) ne font que 1 point de dégâts et les dommages des autres doivent être divisés par deux.

Perte de SAN : 1/1D8 points (0/4 après avoir vu l'Armée des Ténèbres).

Des étrangers dans nos rangs

Au plus fort du combat, un soldat choisi au hasard remarque un groupe d'hommes portant des uniformes mal ajustés qui courent dans l'obscurité. Son attention est particulièrement attirée par le visage de l'un des inconnus… qui est orné d'une énorme protubérance sur son côté gauche ! Des sectateurs déguisés ! Les soldats vont devoir se frayer un chemin à travers la vallée et le carnage pour les retrouver. Un tirage de **Trouver Objet Caché** permet d'apercevoir l'homme défiguré, alors qu'il plonge dans un trou d'obus à quelques mètres de distance. Il faut alors réussir un **jet d'Idée ou de Navigation** pour se souvenir du chemin conduisant à la pierre noire.

Quand les soldats arrivent au trou d'obus, ils découvrent la pierre en question couchée sur le sol et à moitié dégagée par les pilonnages des derniers jours. Malgré la semi-obscurité, un interstice est visible juste en dessous du mégalithe, et les personnages peuvent s'y glisser pour se retrouver dans un étroit tunnel conduisant jusqu'à une grotte aux parois couvertes de grandes plaques de pierre. Une volée de marches usées par le temps s'enfonce dans les ténèbres. Des chants aux accents frénétiques montent des profondeurs et le cristal recommence à briller. L'affrontement final est imminent.

Le rituel

Les marches mènent jusqu'à une grande salle souterraine de trente mètres de diamètre environ. Ses murs sont couverts de mégalithes et son plafond est un dôme composé de dalles de pierre soigneusement ajustées. Toutes les parois sont couvertes de spirales, de lignes zigzagantes et de bas-reliefs représentant des hommes occupés à adorer de grandes spirales et des serpents qui sortent de terre. Ces motifs sont encore plus impressionnants que ceux du temple découvert dans la première partie de l'aventure, mais, ce qui retient surtout l'attention des personnages, c'est la grande arche de pierre qui occupe le centre de la caverne, dressée sur une petite plate-forme. Elle est entourée, sur trois de ses côtés, par des autels tachés de sang frais et couvert de chandelles dégageant une brillante lumière.

> **À voix haute :** Des murmures résonnent dans votre esprit et vous pouvez littéralement sentir la présence d'un Mal invisible et tellement puissant qu'il en est presque palpable. L'air est saturé d'énergie et vos cheveux se dressent tout seuls sur votre tête. Agenouillés devant l'arche, vous apercevez dix hommes vêtus d'uniformes américains qui ont les bras tendus vers le plafond et psalmodient un chant aux harmonies étranges. Tandis que vous observez la scène, l'air situé au cœur de l'arche se met à onduler et à briller d'une lueur verdâtre. Quelque chose se dessine progressivement dans cette lueur. Quelque chose qui semble approcher de plus en plus… **Fin.**

Les soldats peuvent passer à l'attaque dès qu'ils le désirent. Les sectateurs répliqueront à leurs coups de feu, mais sans jamais interrompre leur incantation. L'engagement devrait être violent et féroce. Voici l'occasion pour les investigateurs de se libérer de quelques-unes de leurs frustrations. Leurs adversaires, quant à eux, se battront jusqu'à la mort et ne feront pas de prisonniers.

Voici leurs caractéristiques. Notez qu'elles sont également reprises dans l'*Aide de jeu du Gardien n° 2b.*

SECTATEURS,
Serviteurs Dégénérés des Rejetons Stellaires

	n° 1	*n° 2*	*n° 3*	*n° 4*	*n° 5*	*n° 6*	*n° 7*	*n° 8*	*n° 9*	*n° 10*
FOR	7	12	9	10	18	14	16	15	13	12
CON	5	10	11	10	18	10	13	10	12	14
TAI	9	10	11	8	18	10	11	9	8	13
APP	9	8	6	9	6	4	3	3	4	6
INT	8	11	10	10	8	9	10	9	8	10
POU	7	8	10	11	9	10	9	6	13	4
DEX	10	13	13	12	11	12	17	16	15	13
Pts Vie	7	10	11	9	18	10	12	10	10	14
BD	-D4	-	-	-	+D6	-	+D4	-	-	+D4
Arme	Fus	Mau	Four	Four	Four	Fus	Serp	Four	Mau	Serp

Armes : *Tous.* Coup de Poing 55 %, dommages 1D3 + bd
Coup de Pied 50 %, dommages 1D6 + bd
Lutte (tous) 45 %, dommages spéciaux
Poignard 30 %, dommages 1D4 + 2 + bd
Mau. Pistolet Automatique Mauser 25 %, dommages 1D8, 3/rnd
Crosse de Pistolet 35 %, dommages 1D6 + bd
Fus. Fusil 25 %, dommages 1D6 + bd
Baïonnette 20 %, dommages 1D4 + 2 + bd



Four. Fourche 35 %, dommages 1D8 + 2 + bd
Serp. Serpe 30 %, dommages 1D8 + bd

Armure : aucune

Compétences : Discrétion 40 %, Écouter 50 %, Esquiver 35 %, Grimper 50 %, Lancer 40 %, Pickpocket 15 %, Se Cacher 50 %.

Comment éviter une catastrophe

Lorsque les soldats pénètrent dans la caverne, le rituel est presque achevé. Le fait de se débarrasser des sectateurs n'accordera pas de répit supplémentaire, car les Lloigors, invisibles, vont eux-mêmes entonner l'incantation de leurs voix inhumaines, rauques et assourdissantes. Soudain, un tourbillon prend forme au milieu de la salle, projetant poussière et débris en tous sens. Les personnages encaissent tous 1 point de dommages et doivent réussir un **jet de DEX x3** chaque fois qu'ils entreprennent une action. Le portail dimensionnel s'ouvre 4 rounds après le début du tourbillon et seul le chant détaillé dans le grimoire peut empêcher cela. Si vos joueurs ne le devinent pas spontanément, demandez-leur d'exécuter des **jets d'Idée**.

Chaque round, un soldat qui connaît l'incantation doit réussir un **jet de Chance** pour être en mesure de poursuivre sa psalmodie. Tant qu'un personnage réussit ce tirage, on considère que le chant n'est pas interrompu. L'opposition des deux rituels va se manifester par des pulsations au sein du portail verdâtre, comme si une chose énorme poussait de tout son poids pour le franchir. De longs tentacules visqueux vont progressivement s'insinuer au travers de l'ouverture, entraînant un **jet de SAN** pour une perte de 1/1D3 points. Le personnage victime d'une folie temporaire ne peut plus, dès lors, poursuivre le rituel. Néanmoins, si ses camarades ne s'interrompent pas, l'invocation est annulée… mais les Lloigors n'en sont pas chassés pour autant.

Au cours du second round de chant, une forme se dessine peu à peu dans la salle, et - dans un grondement de tonnerre accompagné d'une puissante odeur d'ozone – une monstrueuse créature se matérialise. Immense et reptilienne, elle ressemble à un formidable serpent doté de quatre pattes : un dragon ! Sa tête est ornée de cornes torsadées et une rangée d'épines court le long de son dos. Un liquide gluant coule sur ses écailles brillantes et une bave noirâtre s'échappe de sa gueule. La "chose" est étrangement contrefaite : ses pattes sont de longueurs différentes et l'un de ses yeux est implanté plus bas que l'autre sur sa terrible tête. Les anneaux formés par son corps occupent la majeure partie de la caverne. Soudain, en poussant un cri à transpercer les oreilles, elle frappe ! À partir du troisième round, le Lloigor/dragon attaque un soldat par round et il a de grandes chances de le tuer rapidement. Quelqu'un a envie d'essayer les armes à feu ?… Quoi qu'il en soit, si les soldats parviennent à tenir deux rounds, la victoire leur appartiendra. Bonne chance !

DRAGON, Un Rejeton des Étoiles se Montre Enfin !

FOR 39	CON 31	TAI 50	INT 27
POU 17	DEX 12	Pts Vie 40	

Bonus aux dommages : +5D6

Armure : 8 points de peau reptilienne.

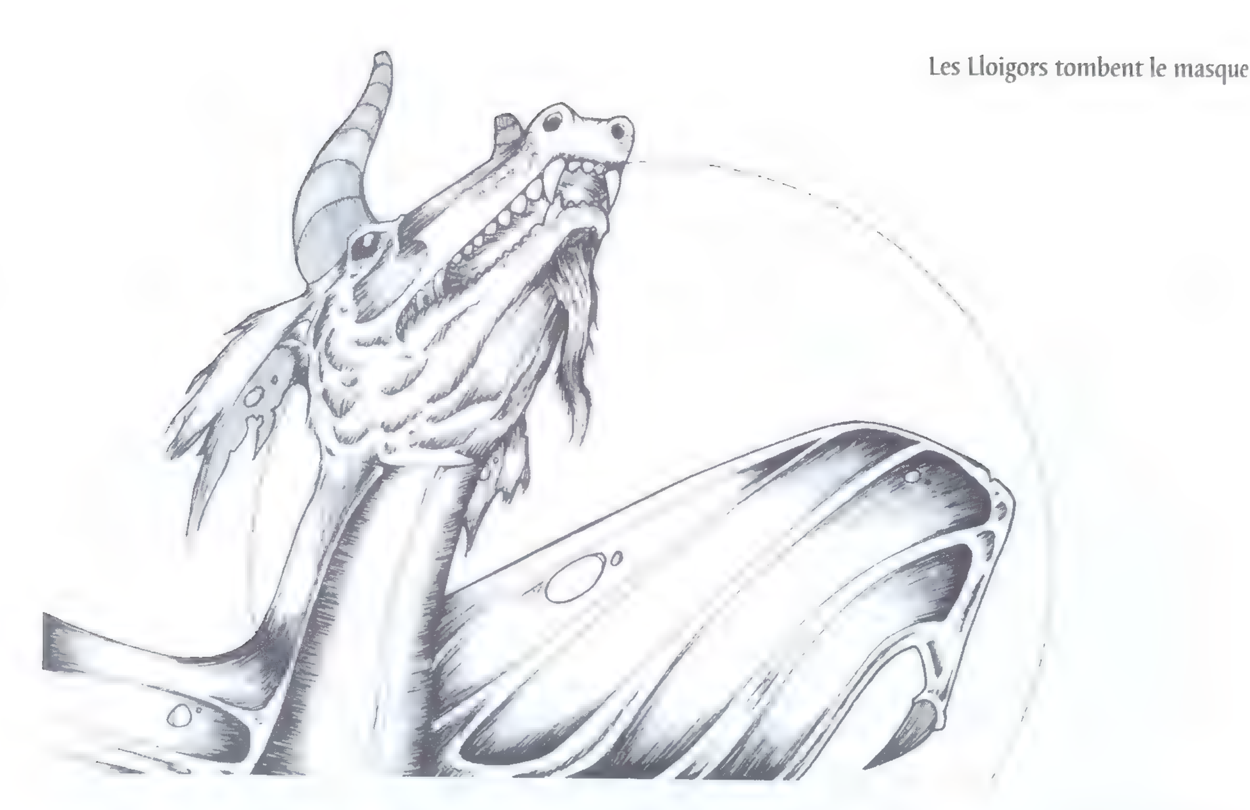
Armes : Griffes 30 %, dommages 6D6
Morsure 50 %, dommages 7D6

Perte de SAN : 0/1D8 points.

Victoire

Si les soldats réussissent à mener l'incantation à son terme, un gigantesque éclair les aveugle un instant, quand l'énergie de l'invocation se dissipe. Le dragon hurle et explose alors dans un jaillissement d'étincelles. Le portail de pierre se fendille et s'effondre, projetant des débris dans toute la pièce. Plusieurs tentacules tranchés nets reposent sur les dalles du sol et continuent à se tortiller dans une mare de liquide jaunâtre. Enfin, une énorme explosion retentit et les personnages sont projetés à terre. Le silence règne ensuite… La luminosité du cristal s'amenuise, jusqu'à ce que la caverne se retrouve plongée dans les ténèbres. Un **jet d'Écouter** réussi peut permettre à ce moment-là d'entendre faiblement les bruits de combat provenant de l'extérieur, afin de s'en servir pour retrouver la sortie. Quand les survivants émergent des souterrains, la





colline derrière eux s'effondre dans un grondement sourd, ensevelissant à jamais les monstruosités qu'elle recèle. La bataille est en train de s'achever et les Américains, aussi affaiblis qu'ils soient, n'ont pas cédé un pouce de terrain. Le ciel est dégagé et les myriades d'étoiles semblent observer les lieux comme elles l'ont toujours fait depuis des temps immémoriaux et on pourrait presque croire qu'elles ont conscience que la guerre reviendra un jour ici… et ce jour-là, les Lloigors ne laisseront pas passer leur chance.

L'*Aide des joueurs n° 9* représente la "une" d'un journal datant d'un mois après cette aventure et annonce la fin de la Grande Guerre. Utilisez-la pour conclure sur une note optimiste l'effroyable lutte que les investigateurs ont eu à livrer.

Bibliographie

Les Gardiens désireux de se préparer au mieux à jouer *No Man's Land* peuvent, éventuellement, consulter certains des documents qui ont inspiré ses auteurs.

Supplément de jeu

Le Manuel de l'Investigateur, par Keith Herber et divers auteurs, Chaosium/Descartes, 1997. Les informations concernant les armes et les règles optionnelles de combat fournies dans les Aides du Gardien sont extraites de ce supplément.

L'Évasion d'Innsmouth, Seconde Édition, par Kevin A. Ross et divers auteurs, Chaosium/Descartes, 1997. Les personnages militaires et les situations proposées dans "Le raid sur Innsmouth" ont servi de modèles lors de la création du présent scénario. (La nouvelle édition fournit plus de détails concernant le raid.)

Contes de la Vallée du Miskatonic, divers auteurs, Chaosium/Descartes, 1991. Deux des aventures de ce recueil ont été d'une très grande utilité à l'auteur de *No Man's Land*. Ainsi, "Un régiment nommé terreur" de Geoff Gillan a inspiré le système de résolution de batailles, tandis que "Le veilleur dans la vallée" de Kevin A. Ross a fourni de précieuses indications sur la magie, les tactiques et la psychologie des Lloigors.

Fiction

"Le Retour des Lloigors", de Colin Wilson, publié dans *Lovecraft, Tome Un*, H.P. Lovecraft et divers auteurs, collection Bouquins Robert Laffont, 1991. L'histoire primordiale pour tout ce qui concerne les Lloigors et l'un des rares écrits du Mythe qui parle d'eux. Lecture chaudement recommandée.

"Surgi du Fond des Siècles", par H.P. Lovecraft et Hazel Heald, publié dans *Lovecraft, Tome Deux*, H.P. Lovecraft et divers auteurs, collection Bouquins Robert Laffont, 1991. Cette nouvelle parle du continent de Mu et constitue *le* récit de référence pour ce qui concerne le Grand Ancien Ghatanathoa.

Histoire

Eye-Deep in Hell, par John Ellis, The Johns Hopkins University Press, 1976. Un compte-rendu à la fois merveilleux et effroyable de ce qu'était la vie dans les tranchées. L'essentiel des informations proposées dans l'appendice "Le sort du soldat" provient de cet ouvrage.

The First World War : an Illustrated History, par A.J.P. Taylor, Pedigree Books, 1980. Généralement considéré comme le meilleur résumé de la Première Guerre mondiale.

Great Battles of World War I, par Anthony Livesey, MacMillan, 1989. Un excellent ouvrage de référence en matière de tactiques militaires… et un véritable catalogue des pires atrocités de guerre. Bourré d'excellentes photos et illustrations.

No Man's Land, par John Toland, Ballantine Books, 1980. Un récit poignant et très bien écrit de la dernière année de la guerre. L'histoire du Bataillon Perdu racontée par Toland a servi de base à l'appendice portant sur ce sujet.

World War I, par S.L.A. Marshall, Houghton Mifflin Company, 1987. Une autre histoire détaillée de la Grande Guerre, comprenant quantité d'informations précieuses sur les combats dans la forêt d'Argonne.

l'Histoire du Bataillon Perdu

Extrait de No Man's Land *par John Toland.*

Mardi 1er octobre 1918

Charles Whittlesey, commandant du 1er Bataillon du 308ème d'Infanterie, reçoit du Général Pershing l'ordre d'avancer à tout prix. L'unité de Whittlesey n'a pourtant plus que la moitié de son potentiel de combat et les quelques hommes qui lui restent sont sous-alimentés et épuisés. Pour couronner le tout, son flanc gauche est trop exposé et il va devoir s'aventurer dans une partie de l'Argonne qu'il ne connaît pas encore. L'ennemi, quant à lui, a eu quatre années pour se retrancher. Après s'être entretenu de la situation avec le Capitaine George McMurtry - qui fait office de commandant du second bataillon - il décide d'adresser une protestation conjointe à son commandant de division, le Général Alexander. Mais, l'État-major fait la sourde oreille et les bataillons sont obligés d'attaquer, quoi qu'il puisse leur en coûter. "Très bien," dit Whittlesey au Colonel Stacey, son chef de régiment. "J'attaquerai donc, mais je ne suis pas sûr que vous entendiez à nouveau parler de moi."

Mercredi 2 octobre 1918

Le 1er Bataillon se met en marche à 6 heures 30 du matin. Il doit se déplacer à travers un brouillard dense accompagné d'une légère bruine. C'est Whittlesey en personne qui mène la marche, juste derrière les éclaireurs, tandis que le 2nd Bataillon de McMurtry le couvre sur sa droite. À 10 heures, toutes les unités sont clouées au sol par de puissants tirs provenant d'une colline supposée tenue par les Français. Whittlesey dévie vers la droite avec ses hommes et parvient à percer les lignes allemandes. Il atteint l'objectif qui lui était fixé en début d'après-midi. Quatre-vingt-dix hommes ont été perdus en route et deux compagnies entières (soit plus de 150 soldats) se sont égarées dans la brume.

Whittlesey envoie des courriers afin d'obtenir des renforts et du ravitaillement, sans savoir que son bataillon est le seul à avoir franchi les défenses adverses. Il entreprend de définir un périmètre de sécurité et commence à attendre. Les munitions sont limitées, il n'y a presque pas de vivres et il manque l'équipement permettant de creuser des tranchées profondes. Le soir venu, des Allemands ont été repérés sur tous les flancs et Whittlesey prend soudain conscience qu'il est coupé de ses arrières. Quand la nuit tombe, canons et mortiers ennemis se mettent à pilonner son bivouac.

Le Colonel Stacey envoie un bataillon entier relever Whittlesey, mais seule une compagnie de fusiliers, la Compagnie K commandée par le Capitaine Nelson Holderman, arrive jusqu'à l'avant-poste. Holderman confirme alors que l'ennemi est bien maître du terrain dans la zone. Désespéré, Whittlesey ordonne au Lieutenant Karl Wilhelm et à un groupe de cinquante hommes de profiter de l'obscurité pour retrouver les deux compagnies manquantes. Le reste de ses hommes doit se contenter de subir un tir de barrage du mieux qu'il peut et s'apprête à soutenir un siège, sans pouvoir bénéficier du moindre couvert. *(Note : l'escouade des joueurs est censée faire partie du groupe de Wilhelm.)* Wilhelm est rapidement confronté à une féroce opposition et seulement vingt de ses hommes réussissent à revenir en rampant jusqu'à l'avant-poste.

Mardi 3 octobre 1918

À l'aube, il ne reste plus que 550 hommes vivants. McMurtry adresse un message à tous les commandants de compagnie : "Notre mission est de tenir cette position coûte que coûte. Veillez à ce que chaque homme sous vos ordres en ait bien conscience."

Whittlesey, quant à lui, envoie un pigeon voyageur pour indiquer ses coordonnées et réclamer instamment de l'aide au commandement de division. L'après-midi, les Allemands tentent une attaque, mais sont repoussés et les derniers vivres sont éparpillés sur le champ de bataille. Un tiers des soldats est soit mort, soit blessé, et il ne reste plus de médicaments. Au cours de la nuit, McMurtry passe de poste en poste pour répéter : "Tout ne va pas si mal."

Vendredi 4 octobre 1918

Whittlesey envoie deux nouveaux pigeons à l'État-Major avec des notes décrivant sa situation. "Nous nous affaiblissons rapidement. Les hommes souffrent de la faim et des éléments. L'état de santé des blessés est préoccupant. Ne pourriez-vous pas envoyer des renforts dans les plus brefs délais?" Une grande offensive américaine ayant cet objectif échoue et Stacey se résout à ordonner un tir de barrage visant à détruire les Allemands qui bloquent les malheureux.

L'espoir renaît en début d'après-midi quand un avion survole l'avant-poste et lance une fusée pour indiquer sa position. Les soldats déboussolés se réjouissent; on les a retrouvés! Leurs clameurs s'éteignent toutefois bien vite quand les obus commencent à s'abattre aux alentours, puis directement sur leur position. Whittlesey, avec bravoure, fait les cent pas à découvert pour rassurer ses hommes, tandis que McMurtry n'arrête pas de hurler : "Du calme! Ça ne durera pas longtemps!" Au bout de quelques heures, Whittlesey griffonne un nouveau message : "Notre propre artillerie nous bombarde. Pour l'amour de Dieu, arrêtez ça!" Cette note est attaché à "Cher Ami", le dernier pigeon de l'unité. En dépit d'un ouragan de shrapnels et d'une blessure par balle qui va plus tard lui coûter la vie, Cher Ami mène à bien sa mission et le pilonnage cesse. Entre-temps, quatre-vingts hommes, dont deux capitaines, sont blessés ou tués.

Les ennuis du bataillon sont toutefois loin d'être finis. À 9 heures du soir, des fusées éclairantes s'élèvent tout autour

de l'avant-poste, tandis que des mortiers commencent à tirer. Une voix germanique s'élève pour exiger la reddition. "Venez nous chercher, salauds de boches!" répondent les assiégés. L'attaque allemande qui s'ensuit est la pire de toutes et la position est à deux doigts de tomber. (Note : en fait, le barrage d'artillerie a bien repoussé les Teutons. L'attaque est l'œuvre des sectateurs de leur armée de zombies et l'issue du combat doit décider du destin de la race humaine. Les paragraphes suivants considèrent que les joueurs sont parvenus à déjouer Ghatanathoa et peuvent être résumés par le Gardien, voire "joués" en guise d'épilogue. Mais, même si les rejetons des étoiles sont vaincus, le Bataillon Perdu a encore bien des épreuves à surmonter.)

Samedi 5 octobre 1918

Des avions alliés survolent l'avant-poste et larguent des équipements précieux… juste hors de portée des assiégés. Whittlesey passe la journée à arpenter la position pour assurer ses hommes que la relève ne va plus tarder. "Deux millions de soldats américains sont en route pour nous sauver," dit-il, "On va être relevés, c'est sûr." L'après-midi, les Allemands, qui se sont rapprochés subrepticement, arrosent l'avant-poste de grenades, parfois ficelées en paquets de six. Les quotidiens du monde entier rapportent maintenant l'histoire du "Bataillon Perdu" et la pression qui s'exerce sur le Colonel Stacey et le Général Alexander s'accentue. Une nouvelle tentative visant à rejoindre les assiégés avorte. De son côté, l'unité de Whittlesey commence à manquer sérieusement de munitions et d'hommes en état de commander. Une nouvelle nuit terrible s'écoule sans vivres.

Dimanche 6 octobre 1918

En début d'après-midi, les Allemands lancent un nouvel assaut et investissent la position derrière un bouclier de lance-flammes. Confrontés à des jets de liquides embrasés de trente mètres de long, les Américains, terrorisés, cèdent à la panique. "Du feu liquide!" hurle un homme. "Par le diable liquide! Retournez à votre poste!" lui réplique Whittlesey. Malgré un fragment de grenade logé dans son dos, le Capitaine Holderman, appuyé sur deux fusils en guise de béquilles, parvient à rallier les troupes et à lancer une contre-attaque qui cause la mort de tous les porteurs de lance-flammes et repousse les hordes prussiennes. Celles-ci ont cependant le temps de s'emparer de deux mitrailleuses de l'unité. La faim tenaille les hommes, qui doivent se contenter de regarder avec envie les vivres parachutées juste au-delà du périmètre qu'ils contrôlent.

Lundi 7 octobre 1918

Juste avant l'aube, neuf hommes de McMurtry sortent discrètement de l'avant-poste pour essayer de récupérer les vivres. Ils tombent malheureusement sur une patrouille ennemie qui tue cinq d'entre eux et capture les survivants. Le Lieutenant Fritz Prinz, un officier allemand qui a vécu six ans à Seattle, interroge les prisonniers. Il demande ensuite au seconde classe Lowell Hollingshead, qui n'a que dix-huit ans, de porter un message à son commandant afin de lui intimer de se rendre. Prinz ajoute que ses compatriotes ont prévu une nouvelle attaque aux lance-flammes pour l'après-midi et qu'il aimerait donner une dernière chance aux assiégés de se rendre.

Hollingshead se traîne jusqu'à l'avant-poste et délivre le message, qui précise bien qu'il a été relâché contre sa volonté et implore Whittlesey de rendre les armes. "La souffrance de vos hommes peut être entendue depuis les lignes ennemies et j'en appelle à vos sentiments d'être humain. Un drapeau blanc [sic] porté par un de vos hommes indiquera que vous acceptez ces conditions. Veuillez traiter Lowell R. Hollingshead avec tous les égards. C'est un soldat que nous vous envions."

Whittlesey convoque McMurtry et Holderman pour leur montrer la lettre. Après l'avoir lue, l'officier sourit. "Ils nous supplient de laisser tomber," dit McMurtry. "Ils sont plus inquiets que nous ne le sommes." Whittlesey réprimande Hollingshead pour avoir abandonné son poste, avant de le congédier. Il ordonne ensuite que l'étoffe blanche utilisée comme repère pour les avions alliés soit repliée, afin qu'elle ne puisse être confondue avec un signal de reddition. Les termes de la lettre circulent de trou d'homme en trou d'homme et l'appel de Prinz reçoit pratiquement toujours la même interprétation. "Saleté de Huns, venez nous chercher!" hurle quelqu'un, alors que retentit un concert d'obscénités.

Les Allemands répliquent par une attaque brutale. Holderman se tient au cœur de l'affrontement, clopinant sur ses fusils-bequilles et tirant en tous sens avec son pistolet. Il tue pas moins de cinq ennemis et encaisse quatre nouvelles blessures. Cela ne l'empêche pas de repousser l'assaut sur son flanc. Après un combat impitoyable, qui finit en corps-à-corps, l'adversaire est une fois de plus repoussé. Tandis qu'une nouvelle soirée venteuse et pluvieuse s'annonce, les hommes du bataillon se demandent combien de temps ils vont encore pouvoir tenir sans nourriture, ni munitions.

Leurs interrogations ne vont pas durer longtemps. La progression de la 1ère Division dans la Vallée de l'Aire a finalement affaibli les positions allemandes en Argonne et l'ennemi est contraint de se retirer sous une pluie battante. Juste après la tombée de la nuit, une patrouille de fusiliers américains arrive jusqu'à l'avant-poste sans tirer un coup de feu. Le siège est terminé.

Mardi 8 octobre 1918

Au petit matin, Whittlesey quitte son retranchement avec 194 de ses camarades. 190 autres sont si gravement blessés qu'on doit les porter. 107 sont morts et 63 portés disparus. On ignore toujours ce qu'il est advenu des deux compagnies égarées. Le Général Alexander rencontre Whittlesey sur la vieille route romaine qui mène à l'avant-poste et le salue d'un chaleureux : "Comment allez-vous?" "À compter de ce jour, vous serez le Lieutenant Colonel Whittlesey," ajoute-t-il. Hagard, le major marmonne sans enthousiasme. Trente-quatre jours plus tard, le 11 novembre 1918, les hostilités cessent sur le front occidental. La guerre est finie.

Épilogue

Whittlesey, McMurtry et Holderman se sont tous trois vu décerner la Médaille d'Honneur du Congrès. Cher Ami a été empaillé et exposé au musée Smithsonian. Tous les hommes du Bataillon Perdu ont joui d'une certaine renommée, bien que la plupart tienne à rappeler que ce nom est inadapté, car en fait deux bataillons ont été perdus… sans l'être vraiment, puisque tout le monde savait où ils se trouvaient. Whittlesey a reçu un diplôme honoraire de l'Université Williams en 1919, avant de prendre sa retraite. En 1921, il rédige son testament afin de léguer tous ses biens à sa mère. Il écrit ensuite à plusieurs de ses amis, puis s'embarque à bord d'un paquebot en partance pour La Havane. Une nuit, au cours de la traversée, il passe son temps à boire de grosses quantités d'alcool et à discuter de la guerre avec des étrangers. Soudain, il annonce qu'il va se coucher. Il sort sur le pont et se suicide en se jetant par-dessus bord…

Le Lot du Soldat

La Vie sur le Front Occidental

La vie quotidienne sur le Front de l'Ouest oscillait constamment entre misère et cauchemar. Quand les hommes n'avaient pas quelque tâche épuisante ou des tours de garde à accomplir, ils devaient faire face à des barrages d'artillerie ou des attaques d'infanterie. Les tireurs d'élite épiaient en permanence le No Man's Land, prêts à abattre quiconque jetterait un œil hors d'une tranchée. Et quand les soldats recevaient l'ordre d'avancer, ils se retrouvaient immanquablement en terrain découvert, confrontés à une grêle de grenades et de balles de mitrailleuses. Bref, la mort pouvait survenir à tout instant et revêtir bien des formes. Mais ce n'étaient pas là les seules raisons qui firent de la Grande Guerre l'une des pires de l'histoire de l'Humanité. Il ne faut pas non plus oublier la crasse, la vermine et les maladies qui régnaient dans les tranchées. Quand les militaires n'étaient pas en proie à la terreur la plus pure, ils devaient supporter des conditions de vie sordides.

Extrait *Eye Deep in Hell* par John Ellis

Le bardas

Le soldat britannique ne devait jamais se séparer d'un équipement, dont le poids variait entre 30 et 40 kilos en fonction de la saison et de ses ordres. La charge imposée aux membres du Corps Expéditionnaire Américain était à peine plus légère. Chaque homme devait, au minimum, transporter : une vareuse, un cardigan, une "ménagère" (trousse de couture), une cantine, une tasse, un baudrier, une chemise, un livret de solde, un rasoir avec étui, des chaussettes (3 paires), des munitions (150 balles), un blaireau, du savon, un étui à fusil, une bâche imperméable, un peigne, un flacon de pétrole, une boîte de graisse, un couteau, une fourchette, une cuillère, une bouteille d'eau, une tenue de campagne, une brosse à dent, une serviette, un masque à gaz, une protection dorsale, des lacets, un outil de terrassement (pelle), un fusil, un couteau de poche, une baïonnette et son attache.

Il emmenait également avec lui un certain nombre de ceinturons à munitions, un sac à dos, un havresac et divers ustensiles imposés par la mission qui lui était confiée (tenailles, jumelles, etc.). N'oubliez pas que ce conflit se déroula avant que soient inventés le plastique et les alliages légers, aussi tout cet équipement était-il incroyablement encombrant, en plus d'être pesant.

Pour couronner le tout, le casque réglementaire pesait un kilo et les bottes deux kilos et demi. Et ce qu'on ignore souvent, c'est que les hommes transportaient fréquemment un poids bien supérieur à celui de leur matériel. Ainsi, leur vareuse, qui constituait une protection précieuse contre le froid (et dont l'épaisseur prodiguait un minimum de protection contre les attaques), pesait normalement près de quatre kilos, mais elle pouvait, au terme d'un ou deux jours de pluie, absorber jusqu'à quinze kilos de boue et d'eau ! Comme le résume Ellis : "Imaginez-vous un peu, privé de sommeil, plongé dans l'obscurité la plus totale, après deux ou trois jours passé à déambuler dans l'humidité et le froid au fond d'une tranchée, avec de la boue jusqu'aux genoux, croulant sous des charges dont le poids avoisinait celui de votre propre corps." La fatigue devint finalement un ennemi aussi redoutable que les Allemands et marcher d'un point A à un point B se révélait souvent une tâche herculéenne.

Règles : tout soldat dont l'équipement n'est pas réduit au strict minimum (fusil, casque, eau, masque à gaz et vareuse) qui exécute une tâche fatigante quelconque (marcher, etc.) doit effectuer un **jet de CON** par heure d'activité. Ce tirage est assorti d'un multiplicateur "x5" au départ, mais celui-ci est réduit de 1 point à chaque heure. Un échec signifie que l'individu considéré est "fatigué" ce qui lui vaut aussitôt une pénalité de 10 % pour toutes les tâches physiques ou exigeant de l'adresse (Art, Dissimulation, Escalade, Esquive, Conduire, Premiers Soins, Armes à Feu, Combat au Corps à Corps, Se Cacher, Sauter, Serrurerie, Mécanique, Electricité, Arts Martiaux, Conduire Véhicule Lourd, Photographie, Piloter, Equitation, Discrétion, Nager, Lancer) *par jet raté.* Après cinq échecs successifs, le soldat s'effondre d'épuisement et doit se reposer pendant huit heures avant de pouvoir entreprendre toute autre activité. De plus, le barda limite beaucoup les possibilités de surprendre l'adversaire, aussi doit-on diviser par deux (en plus des pénalités liées à la fatigue) les pourcentages en **Se Cacher** et **Discrétion.** Enfin, un homme chargé voit son facteur Déplacement réduit à sa FOR moins 20 (minimum 1). **Fin.**

La routine

Bien évidemment, aucune unité ne passa toute la durée de la guerre au fond d'une tranchée. Au cours d'une année, un soldat pouvait changer plusieurs fois d'affectation, mais il n'était pas rare qu'il passe en moyenne 100 jours sur le front, 120 jours en réserve (à une journée de marche du front) et 165 jours au repos, en permission, à l'hôpital ou en déplacement. Seule l'Armée Allemande maintenait parfois ses divisions en un même endroit pendant plusieurs mois consécutifs. Les Alliés, quant à eux, les faisaient permuter à intervalles réguliers le long du Front Occidental, ce qui valait aux hommes de longs trajets en train (rarement) ou à pieds.

Les unités de réserve se consacraient à des activités de logistique, en acheminant des fournitures ou en préparant du matériel pour les tranchées, comme des étais et des poteaux. Les militaires européens pouvaient rentrer chez eux quand ils avaient une permission, mais les Américains, eux, devaient se contenter de visiter Paris ou

d'autres villes françaises. Le temps passé sur la ligne de front (ou "première ligne") et dans les tranchées de réserve était divisé en "tours" pouvant aller de un à treize jours pendant les périodes calmes. Mais, il arrivait aussi, pendant une bataille, qu'une unité reste en première ligne jusqu'à cinquante jours d'affilée !

Les périodes passées sur le front constituaient les pires moments de la vie d'un soldat. Les journées dans les tranchées étaient divisées en "quarts", interrompus par des "états d'alerte" à l'aube et au crépuscule, qui voyaient les compagnies entières s'aligner le long des parapets au cas où l'ennemi aurait choisi ces moments pour tenter un assaut. Les hommes travaillaient par "tours" de deux ou trois heures, au cours desquels ils montaient la garde, s'acquittaient de diverses "corvées" qui consistaient à transporter des vivres, reboucher des trous d'obus, creuser de nouvelles tranchées ou purger les latrines. Il restait peu de temps dévolu au sommeil et les sentinelles devaient faire tous les efforts du monde pour rester éveillées la nuit, après de longues heures de labeur intensif. D'autant que la mort était toujours omniprésente, les tireurs embusqués n'hésitant jamais à faire feu quand la tête d'un imprudent pointait hors d'un abri. Et il n'était pas rare qu'une position essuie jusqu'à six tirs d'artillerie en une seule journée. Les unités perdaient parfois un sixième de leurs hommes par tour, autant à cause des maladies que des shrapnels ! L'Armée Britannique estime ainsi avoir perdu 300 000 soldats par an, rien que pendant les périodes de répit.

On envoyait fréquemment de petites unités en patrouille et celles-ci devaient littéralement se frayer un chemin en rampant au travers du No Man's Land, afin d'aller épier les lignes ennemies (un type de mission aussi terrifiant que meurtrier). Il arrivait également que des troupes de volontaires aguerris exécutent des raids. Quand ceux-ci avaient pour cible une tranchée, ils tournaient invariablement au cauchemar, les commandos étant contraints de scier leurs fusils, de se débarrasser de tous leurs insignes (y compris les boutons de leurs uniformes), de se confectionner des gourdins et couteaux de fortune, puis de se noircir le visage avant de se faufiler jusqu'aux lignes adverses. Ces opérations donnaient lieu à des affrontements épouvantables. Les soldats se frayaient un chemin à coups de fusils de chasse et de grenade, lorsqu'ils ne se battaient pas bec et ongles pour s'emparer de prisonniers, arracher un insigne d'un uniforme d'officier (afin d'identifier l'unité ennemie), tuer autant d'hommes que possible et essayer – de manière générale – de démoraliser l'ennemi. En fait, les batailles rangées étaient exceptionnelles. Une unité ne participait en principe qu'à un ou deux combats importants chaque année, en plus d'avoir à repousser environ cinq raids contre sa position. Certains hommes passèrent des années avant de vraiment voir l'ennemi.



Le lot du soldat : les rations de campagne

Quand les combattants des deux camps passaient des mois stationnés à quelques mètres de distance, ils finissaient par se vouer un étrange respect, proche du sentiment de "camaraderie." L'artillerie et les francs-tireurs se détendaient pendant les heures des repas et quand une escouade poussait la chansonnette, il arrivait souvent que l'ennemi applaudisse ou chante carrément en chœur. Les soldats avaient aussi coutume de laisser l'adversaire ramasser ses morts ou réparer une tranchée inondée sans tenter de lui tirer dessus. Le jour de Noël 1914, on vit même des unités ennemies se congratuler dans le No Man's Land et se livrer à un match de football. Cette fraternisation déplut toutefois fortement au Haut Commandement et des tirs de barrage particulièrement violents se déroulèrent au cours des Noël qui suivirent.

Pour finir, rappelons que les médailles identificatrices, les horloges graduées en vingt-quatre heures et l'alphabet phonétique, trois des pierres angulaires de l'armée moderne, n'avaient pas encore été inventés. En outre, les soldats ne servaient pas pendant des périodes définies, comme ce fut le cas lors de la guerre du Vietnam ; une fois qu'ils s'étaient portés volontaires ou avaient été enrôlés, ils ne devaient pas espérer être démobilisés avant la fin du conflit. Bref, si l'on excepte les permissions qui n'intervenaient qu'une fois l'an, les soldats ne connaissaient pas de repos tant qu'une armistice n'avait pas été signée. Or une telle éventualité n'a jamais paru pouvoir intervenir dans un avenir proche, même dans les derniers jours de la guerre.

Les transmissions

Les communications entre les quartiers généraux et les unités sur le terrain ont toujours eu une grande importance pour les militaires. Une importance encore accrue dans le contexte de la Grande Guerre, où un décalage de cinq minutes entre un barrage d'artillerie et un assaut d'infanterie pouvait entraîner des conséquences désastreuses. Les transmissions entre les lignes de front et les QG de division ou de régiment se faisaient par le biais de téléphones de campagne : de gros appareils encombrants, alimentés par des génératrices à manivelles. Pour fonctionner, ces téléphones exigeaient que l'on déroule des kilomètres de fil électrique en terrain découvert. Et même ainsi, les aléas météorologiques associés aux pilonnages constants aboutissaient à ce que les communications soient coupées la moitié du temps. De plus, il n'était guère pratique, pour les unités qui avançaient, de traîner avec elles des téléphones et des rouleaux de câble. C'est pourquoi on avait fréquemment recours à des modes de communication "subsidiaires." On pouvait notamment, en

cas de besoin, envoyer vers l'arrière des messagers chargés de transmettre les informations de la main à la main. Autant dire que cela ne se faisait pas sans mal. À ce propos, Gardien et joueurs sont invités à visionner la fin du film *Galipoli* afin de se faire une meilleure idée de l'importance que revêtaient les messagers et des dangers qu'ils avaient à affronter. Les unités avaient parfois aussi recours à des pigeons voyageurs. 15 000 pigeons américains furent ainsi entraînés afin de servir lors de la Première Guerre mondiale, sans parler de tous ceux que fournirent les Français. Ces oiseaux acheminèrent des milliers de messages au cours du conflit. L'Armée prétendit que 95 % des courriers ainsi transportés arrivèrent à destination… y compris une lettre qui disait : "Gardez-le ! J'en ai marre de trimbaler ce fichu piaf!" Quoi qu'il en soit, un pigeon employé au moment opportun pouvait jouer un rôle crucial, comme le découvrirent les membres du Bataillon Perdu.

Pour ce qui concerne le service postal, force est de constater que Britanniques et Français reçurent régulièrement du courrier, même s'il fallait environ deux semaines pour qu'une lettre destinée à l'arrière arrive à bon port. En revanche, celles qui venaient de l'arrière ne mettaient quelquefois pas plus de trois jours pour atteindre leur destinataire. Les Américains, quant à eux, étaient moins bien lotis et les courriers transatlantiques, handicapés par les U-boots, étaient notoirement lents. Il fallait couramment six semaines pour qu'une lettre soit acheminée, quand elle ne disparaissait pas en cours de route. Pour les hommes sur le terrain, deux distributions de courrier par mois tenaient du miracle.

La médecine

La médecine était pratiquement absente du champ de bataille. Chaque soldat se contentait d'emmener sur lui un bandage de secours, qu'il pouvait utiliser sur lui ou l'un de ses camarades en cas de nécessité. Rien ne garantissait, toutefois, qu'il resterait propre et sec avant usage… Il fallait pas moins de quatre brancardiers pour ramener vers l'arrière les blessés, quand on parvenait à les localiser. Ils étaient alors conduits à ce qu'on appelait une "antenne médicale." C'est là que l'on diagnostiquait et pansait leurs blessures. Il arrivait même qu'on leur administre une piqûre (d'analgésique le plus souvent). Ce n'est que dans les cas les plus critiques que l'on tentait des opérations chirurgicales, qui se limitaient en principe à l'amputation d'un membre. Les patients étaient ensuite conduits à une infirmerie avancée (pour y recevoir un complément de soins), avant d'être transférés à un hôpital de campagne.

> **Règles :** du fait du manque d'équipements médicaux adéquats, un **jet de Premiers Soins** exécuté sur le champ de bataille ne peut pas augmenter le taux de récupération hebdomadaire d'un personnage, ni ramener à la vie quelqu'un qui vient juste de succomber. Les **jets de Médecine** sont impossibles dans ces mêmes conditions. En revanche, ils le sont dans le cadre d'un hôpital de campagne où les convalescents sont censés récupérer 1D3+1 points de vie par semaine de repos (2D3 seraient invraisemblables dans un environnement aussi peu hygiénique). **Fin.**

C'est dans les hôpitaux de campagne qu'étaient pratiqués la plupart des actes chirurgicaux. Ceux-ci étaient un peu moins risqués qu'au temps de la Guerre de Sécession, du fait de la découverte des antibiotiques, mais ils étaient encore très "sanglants." L'amputation était toujours le meilleur remède pour les membres écrasés ou hémorragiques. Les anesthésiques n'étaient pas encore très employés et la plupart des opérés devaient – au mieux – se contenter d'un coup de gnôle pour surmonter leur souffrance. Beaucoup d'hommes blessés à la tête ou à la poitrine mouraient avant de parvenir à l'hôpital. D'ailleurs, les blessés les plus graves étaient généralement abandonnés là où ils étaient, afin de privilégier ceux qui avaient de plus grandes chances de s'en sortir.

> **Règles :** (à l'intention des gardiens particulièrement cruels). Toute blessure qui fait perdre plus de la moitié des points de vie d'un soldat (ou arrache un membre, si l'on utilise le système de localisation des coups de L'Appel de Cthulhu) entraîne également une hémorragie de 1 point par round. Un **jet en Premiers Soins** est nécessaire pour arrêter le saignement (d'où l'utilité des bandages de secours). Le blessé perd alors, quand même, 1 point de vie par jour, du fait de dommages internes et d'une détérioration générale de son état de santé, tant qu'il ne subit pas une opération chirurgicale (ces points ne peuvent pas être récupérés avec Premiers Soins). Une fois sur le billard, le patient doit réussir un **jet de 5 x CON** pour ne pas mourir. S'il survit, il peut ensuite commencer sa convalescence à l'hôpital de campagne et récupère dès lors 1D3+1 points de vie par semaine de repos. **Fin.**

Seuls 23 % des blessures traitées dans les hôpitaux de campagne étaient dues à des balles; les autres avaient été infligées par des éclats d'obus ou des shrapnels de grenades. Ces shrapnels pouvaient causer d'épouvantables dommages, en déchiquetant un membre, en castrant un homme ou en l'éventrant. Les blessures à la tête étaient pires encore : yeux arrachés, oreilles et nez coupés, etc. On



Le lot du soldat : Perdu !

retrouva même dans le No Man's Land des hommes qui vivaient encore et étaient à moitié conscients, alors qu'ils étaient privés de maxillaire inférieur ou que leur crâne ouvert laissait clairement voir leur cerveau.

Maladies et hygiène

Les tranchées étaient abominablement crasseuses. Les soldats étaient enterrés à l'endroit même où ils tombaient et il était fréquent que des bombardements ou des glissements de terrain fassent réapparaître leurs dépouilles gonflées et putréfiées. Les équipements sanitaires étaient aussi très rudimentaires. Les latrines n'étaient souvent que des trous grossiers que l'on recouvrait une fois qu'ils étaient pleins et on comprendra que les soldats de garde ou en patrouille préfèrent se soulager dans le premier cratère venu. Les tranchées étaient également dépourvues de véritable système de drainage et cela valait parfois aux hommes, après une forte averse, de se retrouver plongés jusqu'à la taille dans une eau boueuse et puante, polluée par leurs propres déjections. Des rats, attirés par la profusion de cadavres, étaient visibles dans tous les recoins. De plus, comme les hommes se rasaient et se baignaient rarement, ils ne tardèrent pas à être infestés par la vermine, dont la propagation était facilitée par la promiscuité qui régnait dans les retranchements. À part la Peste Noire, pratiquement toutes les affections majeures connues se développèrent et se répandirent comme des feux de forêt. Une maladie particulière retint toutefois plus l'attention que les autres lors de la Grande Guerre : le pied de tranchée.

Il s'agissait d'un problème cutané découlant du fait de rester pendant des jours sans jamais retirer ses chaussures ou ses chaussettes. Il suffisait d'une immersion dans l'eau, suivie par une journée de marche pour le déclencher. Comme l'humidité régnait partout sur le Front de l'Ouest, ce mal fit des ravages. Ainsi, 74 711 soldats britanniques durent être hospitalisés à cause de lui et certaines unités virent près d'un quart de leurs hommes en souffrir simultanément. On confondit parfois les symptômes de cette affection avec ceux de l'engelure. Les pieds commençaient par s'engourdir, puis viraient au rouge ou au bleu, avant que s'installe la gangrène.

Divers remèdes furent essayés, avec des résultats mitigés. De 1915 à 1917, en plus de nettoyer et de sécher vigoureusement leurs pieds, les soldats durent, par exemple, les enduire de graisse de baleine afin de les "imperméabiliser." À compter de juin 1917, cette graisse fut remplacée par une mixture à base de talc et de camphre. Il suffisait de se laver et de se traiter ainsi deux fois par jour pour ne pas risquer d'attraper le "pied de tranchée," pour autant que l'on dispose de chaussettes sèches. Mais ces accessoires vestimentaires mettaient souvent des heures à sécher et les trois paires dont étaient dotés les hommes ne suffisaient généralement pas. Certaines unités reçurent par conséquent des chaussettes supplémentaires, tandis que d'autres durent se résoudre à en récupérer sur des cadavres. Les soldats avaient également coutume de mettre des braises ou du papier journal au fond de leurs chaussures pour les maintenir sèches. Bien que le pied de tranchée ait pu entraîner de sérieuses complications (pertes d'orteils, voire pire), les officiers ne lui accordèrent jamais l'attention qu'il méritait. Ils considéraient que ceux qui en étaient victimes étaient trop indisciplinés pour s'en protéger…

Règles : si un soldat ne prend pas, lors d'une journée donnée, les précautions appropriées (qui requièrent 2 ou 3 heures de temps libre pour sécher les chaussettes et appliquer un remède sur les pieds), il doit réussir **un jet de 5xCON** pour ne pas contracter le pied de tranchée. Chaque jour suivant, réduisez le multiplicateur de 1 point (x4, x3, etc.), jusqu'à x1 le cinquième jour. Une fois la maladie attrapée, les "précautions" ne pourront plus avoir d'effet. Les seules choses efficaces seront un **jet de Médecine** et une semaine de repos. Tant qu'il est malade, le soldat voit son facteur de Déplacement maximum diminué de 1 point à chaque nouvelle journée (ex. : de 8 à 7, puis de 7 à 6, etc.). Notez que cette pénalité s'ajoute à celle due à la charge transportée. Quand le Déplacement tombe à zéro (sans charge), la gangrène s'installe et le malade perd 1D3 points de vie par jour, tant qu'il ne subit pas une opération chirurgicale (qui lui fait perdre 1D6 orteils – un résultat de 6 indiquant que c'est le pied tout entier qui doit être amputé). Le Gardien est libre de décider comment il compte simuler la dysenterie, le typhus et les autres maux de l'époque.

Les soldats doivent réussir **un jet de 5xCON** par semaine passée dans les tranchées du front. S'ils en ratent un, considérez qu'ils attrapent une maladie quelconque, aux effets débilitants, mais qui ne devrait avoir des conséquences fatales que dans les cas les plus extrêmes. **Fin.**

Les batailles

Le gardien ne devrait pas prendre à la légère les batailles, qui constituaient l'un des aspects les plus effroyables de la Grande Guerre. Il aura d'ailleurs tout intérêt, quand il concevra ses propres scénarios, à concentrer leur action au moment d'un affrontement réel. Il lui sera d'ailleurs possible d'imaginer un système de résolution pour ces situations en s'inspirant de la table de Résolution des Charges d'Infanterie proposée page 62. Ainsi, au lieu de perdre son temps à calculer les effets du combat pour des milliers d'hommes en tenant compte des règles concernant les armes automatiques, il lui suffira d'estimer qu'à chaque round les attaquants auront environ 50 % de chances d'être blessés ou d'assister à une scène susceptible de faire vaciller leur raison. Veuillez remarquer que, dans *No Man's Land*, les dommages sont largement minimisés par rapport à la réalité. S'il avait fallu les simuler avec

Les armes de la Première Guerre mondiale

Si aucun système de localisation des blessures n'est utilisé, considérez qu'un soldat possède 1 point d'armure (du casque ou du grand manteau). Par contre, si la localisation est utilisée, le casque en acier procure 2 points d'armure à la tête, plus 50 % de chances de la protéger contre une attaque frontale. Le grand manteau porté en automne et en hiver donne 1 point d'armure à la poitrine, à l'abdomen, aux deux bras et il a 50% de chances d'être efficace contre toute attaque aux jambes.

Les armes de la Première Guerre mondiale

Fusils

Nom	*Calibre*	*Dommages*	*Attaques par round*	*Type*	*Munitions*	*Capacité*	*Rechargement*	*Points de vie*	*Panne*
M1917 U.S.	30-06	2D6+4	-(1)	Semi-auto	Chargeur	5	1 round	12	00/90

Une arme de mauvaise qualité et peu précise (-5% à la compétence en fusil) qui constituait l'arme standard du corps expéditionnaire américain. Les fusils britanniques et français, le Lee-Enfield Mk3 et le M1916 étaient très similaires au M1917 (ils étaient quand même plus précis – aucune pénalité au tir), mais tiraient respectivement des munitions .303Br et 8 mm. Le Lee-Enfield disposait aussi d'un chargeur de 10 coups.

Mauser 1898	7.92	2D6+4	1/2(1)	Semi-auto	Chargeur	5	1 round	12	00/90

Le fusil standard de l'armée allemande.

Notes : les cadences de tir indiquées entre parenthèses s'appliquent aux tireurs dont la compétence en armes à feu est au moins de 75%. Le facteur de panne indiqué après un "/" s'applique aux armes mal entretenues ou sales. Enfin, soustrayez 7 points supplémentaires au facteur de panne des mitrailleuses alimentées par des rubans de munitions. Doublez également leur temps de rechargement.

Pistolets

Nom	*Calibre*	*Dommages*	*Attaques par round*	*Type*	*Munitions*	*Capacité*	*Rechargement*	*Points de vie*	*Panne*
Colt 1917	.45	1D10	1(3/2)	Revolver	Manuel	6	2/round	10	00/96

Un revolver pesant dont étaient munis les officiers américains.

P08 Luger	9 mm	1D10	2(3)	Semi	Chargeur	8	1 round	8	99/75

L'arme de poing semi-automatique des officiers allemands.

Armes automatiques

Nom	*Calibre*	*Dommages*	*Attaques par round*	*Type*	*Munitions*	*Capacité*	*Rechargement*	*Points de vie*	*Panne*
FAB	.30-06	2D6+4	1(2)*	Sélecteur	Magasin	20	1 round	11	98/70

Le Fusil Automatique Browning (BAR) que l'on rencontrait parfois au cours de 1918. Il pouvait tirer jusqu'à dix balles par rafales (utilisez la compétence en Mitrailleuse pour ce genre de tir).

Mitrailleuse Lewis	.30-06	2D6+4	Rafales	Auto	"Camembert"	47	1 round	12	98/70

Une mitrailleuse britannique employée par les armées alliées. On la montait parfois sur des avions.

Vickers	.303Br	2D6+4	Rafales	Auto	Ruban	250	2 rounds	12	98/75

Une mitrailleuse britannique, plus lourde, qui remplaça la Lewis. Refroidissement par eau.

Browning M1917	.30-06	2D6+4	Rafales	Auto	Ruban	250	2 rounds	12	98/75

La mitrailleuse US standard. Refroidissement par air ou par eau.

Maxim MG08	7.92	2D6+4	Rafales	Auto	Ruban	50-250	2 rounds	12	98/75

La mitrailleuse germanique de sinistre réputation. Refroidissement par eau.

Armes spéciales

Nom	*Chance de base*	*Portée*	*Nbre d'Att.*	*Dommages*	*Capacité*	*Points de vie*	*Panne*
Grenade à main	Comp. Lancer	Lancer	1/2	4D6/4m	1	8	99
Lance-flammes	35	25 m	1	2D6*	10-12	6	93
Obus de mortier	00	100 m	1/2	4D6/3m	1	15	95
Artillerie	00	+ de 500 m	1/4	10D6/2m	1	40	99

Notes : quiconque est atteint par un lance-flammes doit exécuter un jet de Chance pour ne pas prendre feu et encaisser, dès lors, 1D3 points de dommages cumulatifs par round de combat. Il lui faut aussi effectuer un jet de SAN, pour une perte de 0/1D3 points (s'il s'embrase, la perte est automatique). Les victimes qui ratent ce jet se roulent à terre pour étouffer les flammes (même s'il n'y en a pas). Si vous utilisez le système de localisation des dommages, répartissez ceux infligés par les lance-flammes entre deux zones du corps. Les dommages des explosions, quant à eux, doivent être divisés en "blocs" de 3 points, répartis aléatoirement.

Armes blanches

Nom	*Chance de base*	*Dommages*	*Empalement?*	*Points de vie*
Baïonnette, fixée	20	1D8+1+bd	oui	comme le fusil
Baïonnette, à la main	25	1D6+1+bd	oui	15
Crosse de fusil	25	1D8+bd	non	comme le fusil
Outil de terrassement	25	1D3+bd	non	15
Couteau de tranchée	25	1D6+bd	oui	15

* *Ce couteau est doté d'un manche en forme "coup de poing américain" en cuivre qui ajoute 2 points aux dommages causés par les coups de poing.*

exactitude, seul un soldat sur dix (au plus) aurait pu espérer s'en sortir intact. Le Gardien a en fait intérêt à faire en sorte que les investigateurs fassent partie des "heureux élus" qui survivent aux batailles. Qu'il n'en oublie pas pour autant de mettre l'accent sur l'horreur psychologique des combats, plutôt que de s'attacher uniquement à décrire des déluges de balles et de shrapnels. Les cicatrices de l'esprit sont bien plus amusantes à jouer que celles du corps.

Les gaz

Le gaz, l'arme la plus atroce de la Première Guerre mondiale, fut employé pour la première fois en avril 1915 et devint ensuite rapidement un composant standard de l'arsenal des deux camps en présence. Au départ, on utilisa surtout du gaz chlorine et du phosgène, avant qu'ils cèdent la place – en 1917 – au redoutable gaz moutarde. Les gaz étaient généralement diffusés à l'aide d'obus d'artillerie. Le gaz chlorine, dont l'odeur rappelait à la fois l'ananas et le poivre, réagissait au contact de l'eau contenus dans les yeux, la gorge et les poumons de ses victimes et se transformait alors en acide chlorhydrique, causant ainsi d'épouvantables problèmes oculaires et respiratoires qui aboutissaient généralement à une mort par asphyxie au bout de plusieurs jours de douloureuse suffocation. La gaz phosgène, pour sa part, sentait le poisson pourri et irritait les muqueuses, endommageant les yeux et créant des blessures sanguinolentes au niveau des poumons, de la gorge et de la langue. La mort était dans ce cas plus rapide.

Le pire de tous restait toutefois le gaz moutarde. Il avait une odeur douceâtre, rappelant celle des pâtisseries ou de la soupe et ses épouvantables effets pouvaient ne se manifester qu'au bout de douze heures. Il irritait en effet la peau, aussi bien que les yeux et le système respiratoire, réduisant ainsi considérablement l'efficacité des masques à gaz. Il provoquait des nausées et des vomissements, ainsi que des cloques cutanées qui se transformaient progressivement en bubons purulents. De plus, il détruisait complètement la muqueuse des poumons, entraînant une mort atrocement douloureuse par assèchement des tissus bronchiques. L'agonie pouvait durer jusqu'à cinq semaines et les cas désespérés devaient souvent être attachés à leur lit pour qu'ils ne se débattent pas constamment à cause de leurs souffrances.

Règles : quand il est victime d'une attaque aux gaz, un soldat doit aussitôt effectuer un **jet de SAN** pour une perte de 1/1D4 points. Il lui faut ensuite faire un **jet de Chance** pour réussir à revêtir son masque à temps. Toute exposition à un gaz requiert un autre **jet de SAN** pour une perte de 1/1D6 points et un **jet de résistance CON/Toxicité** du produit utilisé. Un tirage réussi signifie que l'on encaisse des dommage équivalents à la moitié de la TOX du poison. Un échec entraîne des dommages égaux à cette TOX. Ces dommages ne sont pas instantanés et ne se manifestent qu'au terme de la période de latence appropriée et à une cadence spécifique. Tout homme exposé doit aussi réussir un **jet de Chance** pour ne pas être aveuglé. Dans ce cas, un **jet de 3xCON** raté indique une cécité définitive. *Les effets cutanés du gaz moutarde concernent aussi bien ceux qui ont un masque, que ceux qui n'en ont pas.* Toutes les victimes des gaz, si elles survivent, perdent néanmoins un nombre de points de CON égal au quart des dommages qu'elles ont subis. On ne peut tenter qu'un seul **jet de Médecine** par victime, afin de réduire les dégâts subis de 1D3 points. Tant qu'ils subissent les effets d'une toxine, les "gazés" se tordent de douleur de façon incontrôlable. Voir l'encadré, ci-contre, pour plus d'information. **Fin.**

Folie

Toutes les blessures de la Grande Guerre ne saignaient pas… Ce que nous connaissons aujourd'hui sous le nom de "désordres post traumatiques liés au stress" n'avait pas encore été découvert, bien que les médecins du temps aient vu des milliers d'hommes succomber à la terreur et à la tension psychologique. Certains n'avaient pour seuls symptômes qu'une fatigue extrême, alors que d'autres étaient transformés en fous furieux. La plupart de ces cas furent officiellement classés dans la catégorie PED(N); "Pas Encore Diagnostiqué (Nerveux)," mais leur mal nous est connu désormais par le terme employé par les soldats eux-mêmes : la commotion.

Si le choc physique infligé par l'explosion d'un obus était en lui-même susceptible de secouer la masse cérébrale et les fluides spinaux d'un homme – et donc d'entraîner des dysfonctionnement de son cerveau -, la plupart des commotions n'étaient pas dues aux dégâts causés par l'artillerie. De plus, leur manifestation pouvait être si progressive et subtile, qu'il était difficile de simplement parler de "choc." La tension découlant d'une vie menée dans des conditions effroyables, en situation de danger constant, alliée aux visions d'épouvante que les soldats devaient supporter au cours des batailles, ébranlèrent en fait la santé mentale de tous les hommes sur le front. Pourtant, la plupart des médecins et officiers considéraient qu'il s'agissait seulement de faiblesses individuelles, et non pas de traumatismes. Les militaires qui se retrouvaient ainsi inaptes au combat étaient par conséquent vus comme des lâches et des êtres dépourvus de volonté.

D'autant qu'il était très difficile de diagnostiquer correctement une commotion, les symptômes variant d'un sujet à l'autre, de même que la quantité de stress que pouvait endurer un individu avant de "craquer." C'est pourquoi il nous est parvenu peu de rapports parlant effectivement de commotions. Quand la fatigue se transformait-elle exactement en névrose? À quel point pouvait être réellement affecté un soldat commotionné? Des questions qui n'ont jamais eu de réponse à une époque où il était virtuellement impossible de s'occuper de tous ceux qui se plaignaient de troubles psychologiques. La plupart des malades étaient donc simplement refoulés et leurs problèmes n'étaient alors pas consignés, surtout au moment des batailles. Les officiers, pour leur part, avaient droit à un meilleur traitement, puisqu'on leur accordait généralement une permission ou un séjour d'un mois dans un centre de convalescence. Les fantassins, eux, pouvaient au mieux espérer être envoyés dans un hôpital de campagne où on ne leur dispensait aucun soin psychiatrique… une "faveur" qui était plutôt mal vue par leurs supérieurs. Il convient de noter également que les officiers semblaient moins prompts à "perdre les pédales," conscients qu'ils étaient des obligations qu'ils avaient à l'égard de leurs hommes.

Les gaz toxiques de la Première Guerre mondiale

Gaz	TOX	latence	cadence de dommages	symptômes
Chlorine	14	30 secondes	3 pts/jour	Cécité, sensations de brûlure aux yeux et à la gorge, asphyxie.
Phosgène	16	1 à 2 minutes	5 pts/heure	Convulsions, vomissements sanglants, cécité.
Moutarde	21*	1 à 12 heures	1 pt/2 jours	Cécité, nausées, vomissements, cloques.

** Les cloques cutanées causent 1D6 points de dommages additionnels.*

Règles : tout soldat qui perd au moins la moitié de ses points de vie à cause d'une explosion d'obus est automatiquement affecté par une commotion physiologique ou "neurasthénique." Celle-ci devrait alors être simulée de la même façon qu'une folie à durée indéterminée, hormis en ce qui concerne ses possibilité de traitement. Les soldats commotionnés sont généralement sujets à l'épuisement, l'irritabilité, l'agressivité, ainsi qu'à des problèmes de concentration et des maux de tête. Ces symptômes mettent souvent plusieurs jours avant de se manifester et gagnent ensuite progressivement en intensité jusqu'à ce que l'individu considéré ne puissent plus faire quoi que ce soit. Un docteur qui réussit un **jet en Médecine** pourra éventuellement prescrire des produits qui masqueront certains des symptômes, sans jamais vraiment les supprimer. Pour les chocs psychologiques, voir également ci-après. **Fin.**

Pertes de Santé Mentale

Les règles applicables aux pertes de Santé Mentale, ainsi que les folies temporaires et à durée indéterminée, restent les mêmes que celles proposées par les règles révisées de *L'Appel de Cthulhu.* Les listes et tables qui suivent ont seulement pour objet d'aider le Gardien à tirer le meilleur parti des dérangements mentaux dans le cadre de la Grande Guerre. Les points exposés dans le paragraphe "S'accoutumer à l'horreur" (*L'Appel de Cthulhu* 5.5, page 76) sont particulièrement indispensables, mais nécessitent néanmoins quelques aménagements. Car, si un vétéran endurci peut s'être habitué à voir des cadavres ou à assister à des décès atroces, il n'en reste pas moins hanté par la conscience du fait que sa propre fin peut survenir à tout instant. Il devrait donc toujours exécuter des jets de SAN quand il est confronté à la mort. S'il les réussit, il ne perdra aucun point, sinon il en perdra 1.

Voici quelques exemples de tables "alternatives" pouvant être utilisées dans le cadre de cette aventure…

EXEMPLES de PERTES de SANTÉ MENTALE

Perte	*Cause*
0/1D2*	1D3 tirages doivent être effectués lors de chaque séjour dans les tranchées du front avec perte automatique de 1 point de SAN au minimum.
0/1D3	Pour chaque heure passée sous les obus d'un barrage d'artillerie. La compétence Écouter peut également être réduite de 1 à 10 points.
0/1	Partir en patrouille et se retrouver en danger permanent pendant plusieurs heures d'affilée.
0/1D3	Être atteint par un lance-flammes.
1/1D4*	Subir une attaque aux gaz. Le simple fait d'être exposé à ceux-ci entraîne un échec automatique du jet de SAN.
1/1D6	Subir des dommages dus aux gaz.
0/1D6	Se battre pour repousser une offensive.
1/1D4	Sortir d'une tranchée sous le feu ennemi.
Variable	Attaquer au cours d'une bataille.
0/1D6	Voir un camarade mourir.
0/1D2+	Assister à une mort horrible (dans certaines circonstances, on peut perdre jusqu'à 1/1D6+1).

Un astérisque (*) indique qu'un soldat ne peut jamais s'habituer à ce genre de situation.; il devra toujours procéder à un jet de SAN.

TABLE DES FOLIES TEMPORAIRES (choisir ou lancer 1D10)

1	Catatonie
2	Illusions/Hallucinations
3-4	Frénésie
5-7	Zombification
8-9	Hystérie
10	Stupéfaction

Catatonie : le soldat peut se tenir debout, mais il est privé de volonté et ne prête aucun intérêt à ce qui l'entoure. On peut le guider et l'obliger à accomplir des actions simples, mais il ne peut plus agir de lui-même.

Illusions/Hallucinations : l'esprit du soldat trouve une justification illusoire au chaos qui l'entoure en inventant des choses qui n'existent pas. Les illusions peuvent ainsi prendre des formes multiples : le soldat se croit invisible ou à l'épreuve des balles, à moins qu'il ne pense s'être transformé en oiseau et pouvoir s'envoler au loin. Certaines de ces convictions peuvent permettre au sujet de surmonter sa peur, alors que d'autres – comme croire à l'invincibilité ou à l'inhumanité de l'adversaire – ne font qu'accroître sa terreur. Les illusions sont fréquemment accompagnées d'hallucinations qui renforcent leur crédibilité, à moins qu'elles ne se manifestent de manière autonome. Le Gardien est invité à laisser libre cours à son imagination dans ce domaine : troupes ennemies (ou amies !) composées de monstres, lacs de sang, morts-vivants, etc. Le soldat pourra aussi voir des camarades occupés à dévorer des cadavres ou les entrailles d'un défunt onduler vers lui comme des serpents.

Frénésie : la bête meurtrière qui sommeille au fond d'un soldat civilisé se libère brutalement, l'incitant à se lancer à corps perdu dans une orgie de destruction. Un individu pris de frénésie court en tous sens, tuant tous les ennemis qu'il rencontre, avant de se retourner contre ses amis en hurlant de joie. Après avoir brisé la crosse de son fusil pour massacrer ses adversaires, il attaque avec ses dents et ses ongles, n'hésitant pas à tuer à mains nues quand il n'a pas d'autre choix. Ce genre de dément ne sent pas la douleur et le fait d'assassiner des camarades peut avoir des effets encore plus désastreux sur sa SAN une fois passée sa folie temporaire.

Zombification : la névrose la plus courante sur les champs de bataille, car elle affectait pratiquement tous les hommes qui chargeaient sous le feu ennemi. Le soldat est tellement convaincu de l'inéluctabilité de sa mort, qu'il en vient à oublier qu'il existe, se transformant ainsi en un automate hébété qui combat en ayant seulement une vague conscience de son environnement.

Hystérie : la terreur à l'état brut. Soit le soldat s'effondre et se met à trembler de manière incontrôlable, soit il s'enfuit à toutes jambes.

Stupéfaction : le soldat adopte une position fœtale et perd tout contact avec la réalité.

Folies à durée indéterminée

Un soldat victime d'une folie à durée indéterminée endure également une folie temporaire, symptomatique de son traumatisme. Ainsi, par exemple, un homme pourra craquer en étant pris d'une frénésie meurtrière puis, une fois sorti de cet état temporaire, découvrir qu'il ne parvient même pas à se souvenir de son nom. Les deux états devraient se succéder, sans qu'intervienne une pause entre eux.

Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions de folies à durée indéterminée. Vous ne devriez pas recourir à un tirage pour en choisir une. Ce ne sont, en effet, que des propositions que le Gardien devrait passer en revue afin de déterminer celle qui convient le mieux à la situation. Les folies les plus adaptées à la Première Guerre mondiale sont écrites en italiques. Il est également possible d'opter pour un dérangement non répertorié sur cette table.

SUGGESTIONS DE FOLIES À DURÉE INDÉTERMINÉE

1	Amnésie
2	*Affection hystérique*
3	Catatonie
4	Psychose criminelle
5	Paranoïa
6	*Phobies*
7	Schizophrénie
8	Obsession/Addiction/Symptômes physiques
9	Personnalités multiples
10	*Commotion*

Amnésie : le soldat perd la mémoire, parfois seulement de façon sélective. Le plus souvent, il sait encore parler et utiliser des compétences physiques, mais il perd l'usage de celles fondées sur l'intellect. Les noms et les visages de ses amis sont oubliés en premier.

Affection hystérique : le soldat se retrouve victime d'un handicap, bien qu'aucun problème médical ne puisse être détecté chez lui. Ses yeux, qui en ont trop vu, refusent de voir quoi que ce soit. Ses oreilles se font sourdes. Il peut également perdre l'usage de la parole, voire de ses membres. Parfois, il souffre de maladies incapacitantes de nature psychosomatique. Il convient de noter que le malheureux ne peut absolument pas contrôler ce genre de problème.

Catatonie : voir les folies temporaires, plus haut.

Psychose criminelle : la conviction profonde que les êtres humains n'ont rien en commun et que les liens sociaux – comme l'amour, la confiance, l'amitié et les manifestations de compassion – ne sont que des mensonges servant essentiellement à obtenir des avantages personnels. La vie n'a aucun sens profond et les violences, vols, fraudes ou meurtres, sont tout à fait envisageables, pour autant que l'on puisse s'arranger pour ne pas se faire prendre.

Paranoïa : le soldat ne fait confiance à personne, même pas à ses proches. Il se tient à l'écart dans les tranchées, s'assoit le dos au mur, entre le dernier dans les pièces, vérifie toujours que sa nourriture n'est pas empoisonnée et recherche un sens caché dans tous les actes et toutes les déclarations. Le paranoïaque se sent particulièrement menacé par les gens qui lui semblent différents de lui. Il arrive souvent qu'il nie ses convictions, se contentant de développer de complexes rituels de protection, tout en élaborant des projets de vengeance.

Phobies : le soldat se voit affligé de 1 à 6 phobies, dont l'intensité peut aller de quelques suées à des convulsions violentes. Ainsi, il peut être condamné à sursauter au moindre bruit jusqu'à la fin de ses jours. Chez les militaires, les phobies les plus fréquentes sont l'astraphobie (avec peur des bruits soudains), la ballistophie (sans commentaire), la claustrophobie (du fait des longues heures passées dans des tunnels exigus), l'hématophobie, l'iatrophobie (les traitements médicaux paraissent alors pires que les blessures elles-mêmes), la monophobie, la nécrophobie, la pyrophobie, la scotophobie et la xénophobie.

Schizophrénie : le soldat se met à vivre dans un monde à part, aux règles extrêmement bien établies. Il est persuadé que tous les événements importants sont liés entre eux par une seule et même raison. Comprendre cette dernière peut dissiper tous les mystères de l'existence, même si l'on se trompe complètement à son sujet. Cette motivation profonde revêt fréquemment la forme d'un groupe d'individus de nature religieuse, politique ou hypothétique, comme les Illuminati ou les extraterrestres. Les visions intérieures dont sont affligés les schizophrènes profonds sont tellement intenses, qu'ils ne prennent plus la peine de se soigner ou de communiquer. La révélation du Mythe de Cthulhu peut mener à un diagnostic de schizophrénie.

Obsessions/Addiction/Symptômes physiques : chaque événement traumatisant réduit les possibilités de réaction du soldat, jusqu'à ce qu'il se limite à celles qui lui paraissent les plus faciles à gérer. Ainsi, l'investigateur *obsessionnel* ne se préoccupe plus que d'un seul objectif ou un seul comportement, au détriment du reste de sa vie. Il ignore ses proches et néglige sa carrière. Il peut devenir insomniaque et connaître des moments d'enthousiasme délirant ou de

profonde déprime. Il éprouve d'énormes problèmes de communication. Le soldat victime d'une *addiction* ne peut trouver un sens à la vie que dans la consommation d'alcool, d'opium, d'amphétamines ou tout autre stimulant ou calmant chimique. Son vice l'entraîne de plus en plus à l'écart des autres et sa dépendance peut atteindre finalement un point où il devient capable de commettre un crime pour assouvir son besoin compulsif. La victime de *symptômes physiques* manifeste un ou plusieurs comportements extrêmes en situation de stress : tics nerveux, contractions incontrôlables, grimaces, spasmes, convulsions périodiques, vomissements ou transpiration excessive. Elle peut éventuellement en avoir conscience, mais il arrive aussi qu'elle refuse de l'admettre, en insistant sur le fait que ses talents passés (en tant que tireur d'élite, chirurgien, etc.) ne sont nullement affectés.

Personnalités multiples : en plus de sa personnalité d'origine, le soldat adopte un nombre croissant de personnalités "dérivées," qui sont autant de stratégies visant à compenser les failles de son être réel. Bien qu'il s'agisse plus de modes comportementaux que de personnalités indépendantes, chacune est parfaitement distincte des autres et aisément identifiable par un nom qui lui est propre. Elles se manifestent avec une surprenante soudaineté et se caractérisent fréquemment par des attitudes très tranchées : douceur, absence de pitié, agressivité, infantilisme, colère, compassion ou effroi.
Au fil du temps, ces "variantes" vont progressivement devenir de plus en plus complexes.

Commotion : la folie la plus répandue, et de loin. Elle a, depuis, été appelée "fatigue des combats" ou "désordre post traumatique lié au stress." Ses symptômes peuvent aller de manifestations physiques (décrites plus haut) à un état léthargique et apathique, caractérisé par un regard ébahi et vide. Les victimes peuvent également être pris de crises de hurlements et de convulsions. Dans les cas les plus extrêmes, elles peuvent également plaquer leurs mains sur leurs yeux ou leur bouche, offrant un spectacle assez impressionnant.

Récupérer de la Santé Mentale

Les soldats envoyés, pour raisons psychiatriques, à un hôpital de campagne ont 20 % de chances par semaine d'être "guéris," ou plutôt d'être capables de profiter d'un moment passé à l'écart du front pour "se reprendre." Néanmoins, si les symptômes disparaissent, leur mal, lui, reste inchangé. Tout jet de SAN raté par la suite fait aussitôt réapparaître les symptômes, pendant une période dont la durée est déterminée par un jet sur la Table des Folies Temporaires. Bien entendu, si un soldat perd momentanément la raison, sa folie à durée indéterminée se manifeste aussitôt avec toute son intensité.

Rentrer chez soi au cours d'une permission (une possibilité dont ne pouvaient, malheureusement, profiter que les soldats européens avant la fin de la guerre) restaure 1D6 points de SAN, le soldat récupérant alors un peu de confiance dans l'existence. De même, le simple fait de survivre à une offensive majeure (la bataille de la Somme, l'offensive de la Meuse et de l'Argonne, etc.) aura des conséquences identiques. Enfin, l'annonce, en novembre 1918, de la signature de l'armistice et de la fin des hostilités restaurera 1D10 points de SAN

Appendice

Aides de Jeu

Vous trouverez, dans les pages qui suivent, un grand nombre d'aides de jeu destinées à être employées lorsque vous jouerez No Man's Land. Elles sont classées dans trois sections : Aides de jeu pour les joueurs, aides de jeu pour le Gardien et Personnages pré-tirés.

Aides de jeux pour les joueurs

Les aides de jeu destinées aux joueurs sont présentées sur les pages 53 à 61, et commencent avec un extrait de journal pour finir sur un autre article de presse. Elles sont censées être remises aux soldats à des moments bien précis de l'aventure.

N° 1. **Journal du 30 septembre 1918.** Une aide de jeu optionnelle que vous pouvez donner en début de partie.

N° 2. **Première fresque murale.** La première des aides de jeu graphiques décrivant la caverne des Lloigors, voir pages 16 à 21.

N° 3. **Seconde fresque murale.** La seconde des aides de jeu décrivant la caverne.

N° 4. **L'autel.** Un dessin de l'autel montrant le prêtre pétrifié et les étranges symboles qui surplombent la scène.

N° 5. **Premier extrait du grimoire.** La première des trois aides de jeu relatives aux *Chroniques* décrites en pages 28 et 29. Texte en latin.

N° 6. **Second extrait du grimoire.** Un autre texte en latin.

N° 7. **Synopsis du grimoire.** Synopsis de deux autres extraits. Texte en français.

N° 8. **Le récit de Martin.** Deux aides de jeu détaillant ce qu'Earl Martin sait du Mythe de Cthulhu. Utilisez la 8a si Earl est interprété par un joueur et la 8b si c'est vous qui le contrôlez. Ces aides devraient être distribuées après les révélations fournies par les n° 5 à 7.

N° 9. **Journal du 12 novembre 1918.** Une autre aide de jeu optionnelle décrivant la fin de la guerre. A employer au terme de la partie.

Aides de jeu pour le Gardien

Ces documents sont destinés à simplifier la tâche du Gardien lorsqu'il fait jouer *No Man's Land.* Elles sont présentées dans les pages 62 à 68.

N° 1. **Table des résultats des charges d'infanterie.** Une table à employer pour les combats décrits en pages 14 à 17. Elle peut également servir pour tout affrontement ayant pour cadre la Première Guerre mondiale.

N° 2. **Caractéristiques compilées (3 pages).** Les caractéristiques de tous les monstres et sectateurs nécessaires pour cette aventure.

Fiche de référence pour le Gardien (3 pages). Un récapitulatif des principaux éléments que doivent connaître les joueurs pour pratiquer *L'Appel de Cthulhu* et dont a besoin le Gardien pour maîtriser efficacement une partie. Ces trois pages abordent le combat, les folies, les compétences et les tirages de base.

Personnages pré-tirés

Cet ouvrage s'achève, en pages 69 à 80, par un ensemble de personnages pré-tirés. Voir page 6 les raisons pour lesquelles vous devriez les employer au lieu d'avoir recours à des personnages "maison".



THE NEW YORK HERALD

PRICE : Paris and France, 20 c. ; Abroad, 30 c. — ÉDITION EUROPÉENNE - PARIS, LUNDI 30 SEPTEMBRE 1918 — PRIX : Paris et France, 20 c. ; Étranger, 30 c.

IMPORTANTES AVANCÉES SUR TOUS LES FRONTS : LES AMÉRICAINS ATTAQUENT LA LIGNE HINDENBURG ; DIXMUDE ET LA CRÊTE DE MESSINES TOMBENT AU PRIX DE NOMBREUSES PERTES ANGLO-BELGES

LES BRITANNIQUES A CAMBRAI ; LA CHUTE DE LA VILLE EST IMMINENTE

Le Canal de Scheldt a été pris par les Anglais et les Américains – Les Belges sont à 5 kilomètres de Roulers

De la Belgique à la Palestine, de magnifiques nouvelles de victoires continuent à pleuvoir.

Au Nord, les forces du Roi Albert, agissant en coordination avec les unités britanniques du Général Plumer, ont remporté une brillante série de succès, en écrasant le front germanique d'Ypres pour progresser de plusieurs kilomètres en direction de Roulers. Après avoir pris Dixmude, les Belges ont avancé de presque huit kilomètres vers l'est et pris Zarren. Parmi les autres localités reprises à l'ennemi, signalons : Terrest, Stadenberg, Poelcappello, sans oublier la fameuse Crête de Pasechan-daelo. Les opérations se sont superbement déroulées.

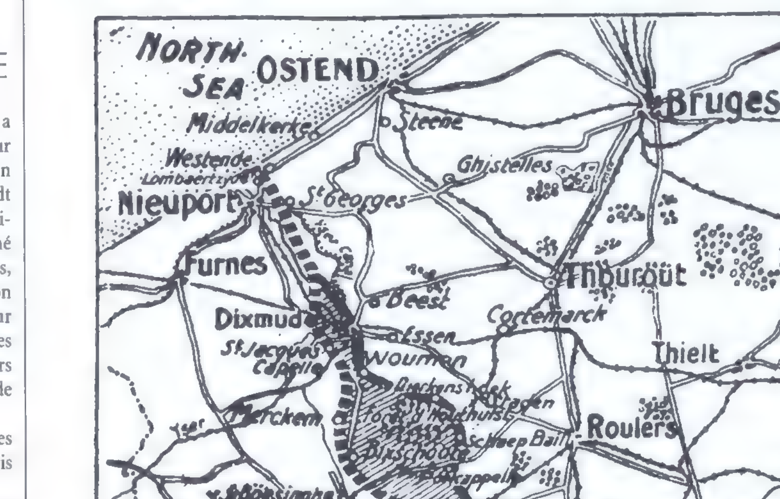
Plus au sud, le Général…

…l'Armée des États-Unis a attaqué la Ligne Hindenburg sur un front de six kilomètres, en un point où le Canal de Scheldt passe sous un tunnel. Les Américains ont promptement mené l'assaut des défenses adverses, prenant par la même occasion Bellicourt et Nauroy sur leur flanc droit. En revanche, de rudes combats se déroulent toujours sur le flanc gauche, non loin de Bony.

Au centre, les troupes anglaises ont, quant à elles, pris Villers-Guislain.

Pendant ce temps-là, les unités néo-zélandaises ont nettoyé la Crête de Welsh et, après avoir brisé une contre-attaque teutonne, ont poursuivi leur avance pour s'emparer de La Vacquerie et de la zone allant de Bonay à Masnières.

Dans le même temps, la 62ème Division, après avoir ouvert les passages du Canal de Scheldt, a continué sa progression…



AMEXES EN PRISE AVEC L'ENNEMI DANS L'OUEST DE L'ARGONNE

Face au plus amer et stupide…

entre Verdun et la limite occidentale de l'Argonne, les Américains ont engagé

Allemands ont depuis deux jours fait accélérer leurs renforts afin de contrôler l'avance

LES COMMANDANTS ALLIÉS REÇOIVENT LES NÉGOCIATEURS BULGARES

Partie de Sofia, une délégation se rend à Salonique pour conférer avec le Général Franchet d'Esperey

Le Ministre français des Affaires Etrangères a rendu publique la notice suivante hier soir…

"Les "parlementaires" bulgares, Mrs Liapcheff, Ministre des Finances, le Général Lukoff, commandant la seconde armée, et M. Radeff, ancien ministre, sont arrivés samedi soir à Salonique pour engager des pourparlers en vue de la signature d'un armistice.

"Le Général Franchet d'Esperey les a reçus hier (dimanche)."

La notice en question définit également la situation présente en ces termes…

"Des rapports contradictoires et, sur certains points, inexacts portant sur les affaires bulgares circulent ici et là…

cesse. Nos troupes, repoussant l'ennemi devant elles, sont désormais sur la Plateliavitza, près de Tzarev-Selo, Sveti-Nikola et Veles.

D'importants incendies ont été aperçus dans les environs de Skoplie (Uksub).

Selon les premières estimations, l'armée serbe aurait, à elle seule, capturée près de 160 canons, sans compter l'artillerie de tranchée.

L'ennemi a été balayé de la passe de Jordanie : 50 000 prisonniers

LONDRES, dimanche – Les communiqués suivants, en provenance de Palestine, ont été publiés par le War Office…

Vendredi dernier, l'ennemi a opposé une certaine résistance dans la région située au nord du lac de Tibériade, en prenant position dans les passes jordaniennes de Jisr et d'Er Renie. Toutefois, les



Aide de jeu pour les joueurs N° 2



Aide de jeu pour les joueurs n°3



Aide de jeu pour les joueurs N° 4

Et Sygarius, Roi des Romains, fut fort contrit d'entendre les paroles du messager. Le fils de Childeric, Clovis, Roi des Francs, était parvenu à vaincre la garnison de Tetry et il n'avait désormais plus aucune opposition à affronter. Sygarius mobilisa aussitôt ses armées, mais cette tâche lui prit près de huit mois. Avant de rencontrer finalement les Francs à Soissons, l'armée de Clovis commit bien des méfaits dans les environs et le peuple en pâtit beaucoup. Clovis ne croit pas à notre Seigneur Dieu, Seul et Unique, et se complaît dans l'adoration d'idoles païennes. Ses valets ont causé grand tort à la populace de toute la Nuestria et des sorciers sont venus pour répandre un grand mal, même sur les terres de notre chère abbaye. Mais les choses sont allées mieux quand Martin de Chartres, puisse le Seigneur toujours accorder la paix à son âme, est venu présider à la destinée des gens de Farault et Sante Michael en tant que père abbé, en l'an de grâce quatre-cent quatre-vingts six. Les habitants de Farault furent bien malheureux quand un malheur s'abattit sur eux à l'automne, après les fenaisons. La chose frappa de nuit, tuant jeunes et vieux dans leur sommeil, et aucune prière ni vigilance accrue ne put réussir à repousser les esprits mauvais. À l'approche de la Toussaint, beaucoup d'autres furent encore victimes de la plus étrange affection et tout le monde à Farault se plaignait d'éprouver une fatigue lourde comme une chape de plomb. Les diables ne laissaient que peu de traces sur les morts, si ce n'est un visage couleur de cendre et quelques marques sous les yeux et au cou. L'histoire parvint aux oreilles de l'abbé Martin qu'il manquait des têtes de bétail et que des sorcières avaient pris coutume de se réunir pour célébrer des messes noires autour d'une grande pierre dressée de sinistre réputation. Ces sorcières, selon le peuple, se déplaçaient la nuit à l'insu de tous et s'abreuvaient des humeurs des innocents, en volant leur sang jusqu'à les tuer. L'abbé Martin eut alors une vision d'une grande pestilence qui régnait sur la Terre et dont la corruption donnait naissance à un grand Serpent. Ce Serpent devait ériger un haut pilier de pierre, avant de briser les sceaux dont parlait Jean le Prophète, libérant ainsi la Bête d'en dessous la mer qui devait détruire le Monde. L'abbé Martin fut profondément troublé par cette vision et en fit part par écrit à l'Évêque de Reims en lui réclamant secours. L'évêque envoya en retour un frère qui dit que la vision était de nature Divine et qu'il s'agissait d'une prophétie décrivant des maux à venir. Le frère dit aussi qu'un prêtre avait été mandé qui viendrait en aide à l'abbé et à ses ouailles. Et, effectivement, vint à l'abbaye un prêtre du nom de Nickolai qui avait voyagé de part le vaste monde avec la grâce de Dieu et avait affronté le Malin sous bien des défroques. Nickolai interrogea le peuple de Farault à propos de la nature de la pestilence et de la sorcellerie pratiquée par les sorciers de la Pierre Noire, puis il se cloîtra longtemps dans sa cellule, priant le Seigneur de lui accorder Divine sagesse, et lisant longuement nombre de livres qu'il avait apportés avec lui. Un jour, frère Guiarme se rendit à la cellule de Nickolai et lut certain grimoire qu'il trouva là. Il cria et tomba évanoui. C'était là grand prodige et l'abbé convoqua Nickolai devant lui. Celui-ci parla du grimoire, disant qu'il avait été écrit avec l'encre de la laideur et de la damnation. Il y a bien longtemps, un prophète perse y avait consigné l'évangile du Malin. Un texte plein de blasphèmes et de tentations, d'une telle atrocité que seul un homme de grande foi peut la lire sans perdre son âme immortelle. Martin lui demanda alors quel était le nom de ce livre étrange et Nickolai lui dit Al Azif. L'abbé parla ensuite, déclarant que cet ouvrage était un outil du Démon et qu'il devait être jeté au feu, au nom de notre Seigneur Jésus-Christ, avant qu'il provoque plus de mal encore. Mais Nickolai poussa de hauts cris, objectant que les serviteurs de Satan nouaient souvent les liens de leur déroute dans leurs propres plans pervers et que les hommes qui savaient les us de la Bête pouvaient mieux contrecarrer ses projets impies. Ainsi en allait-il pour les sorcières de la Pierre Noire, selon lui. Il avait trouvé dans l'immonde écrit la vraie nature des démons qui terrorisaient Farault et le moyen de les exorciser. L'abbé Martin en fut fort troublé, mais lui demanda néanmoins de poursuivre. Nickolai lut alors un extrait du livre arabe, une incantation capable de déjouer la puissance des démons appelés Loi-gore. Longtemps ils avaient dormi en Enfer, dans les profondeurs de la terre, jusqu'à ce que les méfaits de Clovis et de ses guerriers les rappellent à la surface où ils se mouvaient dans l'invisibilité, volant l'âme même des innocents pendant leur sommeil ou les déchiquetant dans d'immenses explosions de souffre. Nickolai alla à la Pierre Noire où les païens et leurs amis démoniaques tentaient de raviver la Bête grâce à leurs rites ténébreux. Il tint bon et entonna le chant du livre arabe. Les démons déclenchèrent un grand vent et un ouragan de feu, mais Nickolai ne ploya pas, animé par la force de Notre Seigneur. Les démons appelèrent alors un grand serpent de la terre, un dragon qui causa bien des destructions, mais Nickolai ne bougea pas. Il finit les versets et les démons furent aspirés par l'Enfer et le serpent disparut et les païens durent affronter le châtiment sacré, qu'il en plaise ainsi à Notre Seigneur Dieu et à son Fils unique Jésus-Christ, Roi des Rois.
Nickolai repartit après cela, mais laissa derrière lui un Joyau qu'il prétendait grec et capable de briller d'un feu de couleur verte si les Loi-gore revenaient un jour. Frère Meynard a copié les pages du livre arabe, de telle sorte que les abbés de Farault aient toujours en leur possession le moyen de vaincre les démons. Ainsi fut vaincue la pestilence. Puisse Notre Dieu, au nom du Père, du Fils et du Saint Esprit, en être loué en cette année quatre-cent quatre-vingts six.

Extrait du grimoire arabe Al Azif
Tel que traduit et rédigé par
Meynard de Lourdes

Dans les temps anciens à Kaitin-al Quirazad un puissant magicien acquit un pouvoir immense auprès des démons qui résidaient dans la terre de ce lieu. Long avait été leur sommeil et Katal les ramena à la conscience quand il massacra le peuple de Bayal.

L'angoisse distillée par les agonisants alors qu'ils brûlaient fut perçue par les démons qui trouvèrent les larmes des mourants plus douces encore que le miel. Les démons hantaient la région pendant la nuit, pour boire les âmes des dormeurs qui tombaient ensuite malades ou mouraient. Katal apprit à leur parler et eut connaissance de leur nom qui était Lo-ai-gorr. Des étoiles ils étaient venus quand le monde était encore jeune et dans l'antique Mu ils avaient réduit l'Humanité en esclavage. Dans les contrées d'Aquilonie et les forêts sauvages au-delà, ils avaient dirigé un grand empire et avaient obligé les hommes de ces régions à ériger de grandes pierres en lignes et en cercles en hommage à eux. D'étranges marques rappelant la lèpre ils punirent leurs adorateurs et ils déclenchèrent de puissantes tempêtes embrasées qui calcinèrent leurs ennemis.

Dépourvus de forme ils sont, ces esprits invisibles qu'aucun mur ne peut arrêter. Les contes anciens parlent de Lo-ai-gorr qui auraient revêtu des apparences redoutables quand le besoin s'en était fait sentir, mais de telles choses les fatiguaient beaucoup. Ces démons avaient été bannis de la Terre à l'époque de Tesh par leurs propres esclaves, car la joie humaine est leur antidote. Dans de profondes cavernes ils attendent d'être réveillés par la douleur et la souffrance, afin d'aller se repaître de nouvelles âmes. Beaucoup ils enseignèrent à Katal sur le peuple de Reullk et Foreen, et d'eux il obtint grande magie. Finalement, il connut même un grand secret : le fait que les invisibles vénéraient un dieu, un grand démon enchaîné sous les volcans de Mu, la bête Ghatanothoa, qu'ils avaient contraint le peuple de Mu à adorer. La bête qu'ils appellent leur seigneur tire sur ses liens, impatiente qu'elle est de revenir au monde, comme à l'époque où les grands anciens de Rl'yeh marchaient librement à la surface de la terre. Si hideux est son faciès, que tous les hommes qui le contemplent, lui, le Terrible Seigneur des Volcans, sont aussitôt transformés en pierre, bien que leur esprit continue à vivre dans sa prison démente, torturé pour l'éternité par le souvenir de la monstruosité de Ghatanothoa. Longtemps les Lo-ai-gorr se sont échinés à le libérer, mais la race de l'homme est trop abondante et leur pouvoir a faibli. Dans les grottes, sous la surface, leurs pouvoirs sont plus libres. Méfiez-vous des puits et des ravins ! Dans les temps de chagrin, ils sortent de leurs froids repaires pour boire les âmes des dormeurs, afin d'acquérir ainsi le pouvoir de briser les chaînes de leur dieu de sorte qu'il puisse tout ravager. Assurément, ce serait la fin des hommes, personne ne pouvant même le regarder. Katal participa à l'invocation des Lo-ai-gorr et l'affreux Ghatanothoa s'ébranla, mais l'horreur de sa tyrannie ne fut pas assez puissante et la voie ne fut pas ouverte. Katal eut cependant un aperçu du seigneur des volcans et fut changé en pierre. Il est toujours assis dans les cavernes de Aital-Quiraad, en proie à une terreur infinie. Les démons menacent toujours les contrées. Mais, un Hermite des déserts vint un jour prononcer une grande incantation qui pouvait briser l'enchantement et le pouvoir des esprits. Voici ce qu'elle était :



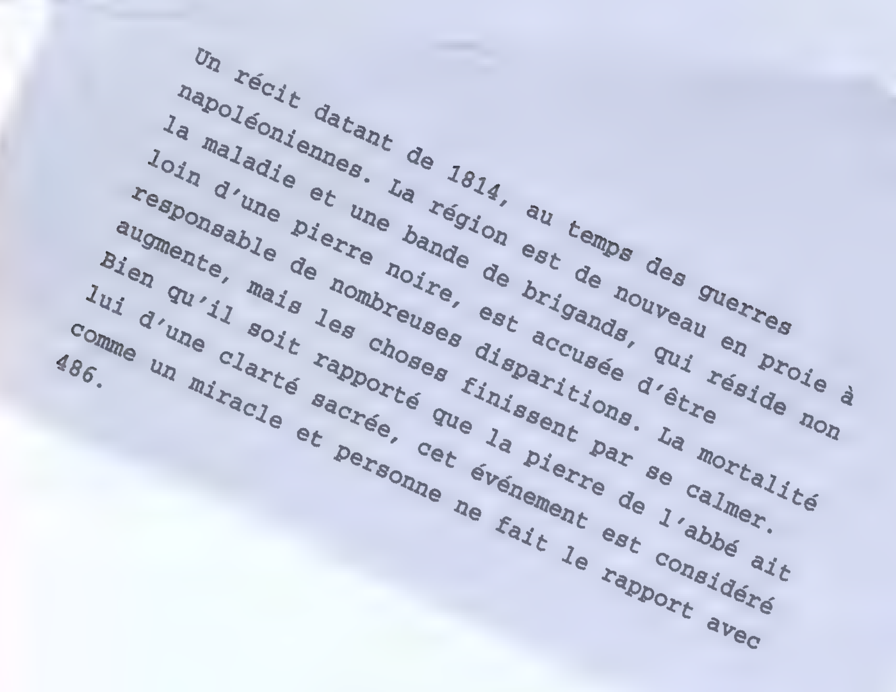
Ad sithad walyah-sikkad.
Nuth akkash loygor mishtead !
Kith sukko tayish ak-etto.
Gee esh tal aikik dao loth !



Aide de jeu pour les joueurs N° 6

Voici deux autres passages "marqués"

Un récit rédigé en français médiéval datant de 1415, alors que la Guerre de Cent Ans était à son paroxysme. La peste fatigante revient, avec les mêmes symptômes. Aucune corrélation n'est établie avec 486. Après quelques semaines, des sorcières ont été brûlées sur la place du village et les problèmes s'arrêtèrent.



Un récit datant de 1814, au temps des guerres napoléoniennes. La région est de nouveau en proie à la maladie et une bande de brigands, qui réside non loin d'une pierre noire, est accusée d'être responsable de nombreuses disparitions. La mortalité augmente, mais les choses finissent par se calmer. Bien qu'il soit rapporté que la pierre de l'abbé ait lui d'une clarté sacrée, cet événement est considéré comme un miracle et personne ne fait le rapport avec 486.

L'histoire d'Earl Martin



Alors que vous finissez de lire les passages des *Chroniques*, le visage de Martin s'assombrit. Son regard paraît encore plus angoissé que d'ordinaire. Il passe une main tremblante dans sa chevelure, avant de prendre la parole d'une voix hésitante.

"Ghatanothoa… Mon Dieu. Je n'y ai jamais vraiment cru… et pourtant, d'une certaine façon, j'ai toujours su que tout était vrai. Il faut que nous mettions un terme à ça. Je n'en ai jamais parlé à personne jusqu'à présent, mais il y a quelques années, alors que je vivais d'expédients à Hong Kong, je suis un jour tombé sur un livre écrit par un érudit du nom de Von Junzt. C'était l'ouvrage le plus bizarre que j'avais jamais lu – des histoires étranges et délirantes de mythes pré-humains, de créatures monstrueuses et de dieux extraterrestres. Je croyais que tout cela n'était, en fait, qu'une allégorie, une métaphore visant à démontrer que beaucoup de choses sont aussi plausibles que les fragiles lois naturelles que nous avons inventées et appelées "science." Mais maintenant… les Lloigors… Ghatanathoa… Seigneur ! Ils existent bien. Tout est vrai.

"Sur le continent de Mu, dans la province de K'naa, se dresse une haute montagne : Yaddith-Gho. C'est là, sous les ruines d'une cité qui était déjà ancienne avant l'avènement de l'Homme, que dort le seigneur des volcans, le Grand Ancien auquel les habitants de Mu offraient des sacrifices humains. C'était il y a plus de 200 000 ans, si Von Junzt dit vrai. Mais tout cela… les voix, le vent, le malheureux prêtre… Si les Lloigors existent bien, le reste doit exister aussi. Shub-Niggurath et tous les autres ! Je ne voulais pas en croire un mot et ce fichu bouquin m'a presque fait perdre la raison. Depuis que je l'ai lu, c'est comme si ma vie était plongée dans les ténèbres. Il y a des choses qui se meuvent à notre insu, des forces qui œuvrent dans l'invisible. On pourrait les appeler "Destin" ou "Fatalité." Je ne peux pas leur échapper. Personne ne le peut. Voici la guerre dont elles avaient besoin, la pire que l'homme ait jamais livrée. L'horreur, la souffrance… elles s'en nourrissent. Dieu, et leurs chuchotements ! Je peux presque les entendre encore. Elles sont assez puissantes cette fois. Je le sens. Le Prisonnier va être libéré. Le Dieu qui va ravager la Terre. Nous devons l'arrêter."

Les révélations d'Earl Martin



Alors que vous finissez de lire les passages des *Chroniques*, vous sentez un frisson d'effroi parcourir votre colonne vertébrale.

Ghatanothoa… Vous n'y avez jamais vraiment cru… et pourtant tout était vrai. Il faut faire quelque chose. Vous n'en avez jamais parlé à personne jusqu'à présent, mais il y a quelques années, alors que vous viviez d'expédients à Hong Kong, vous êtes un jour tombé sur un livre écrit par un érudit du nom de Von Junzt. C'était l'ouvrage le plus bizarre que vous ayez jamais lu – des histoires étranges et délirantes de mythes pré-humains, de créatures monstrueuses et de dieux extraterrestres. Vous pensiez que tout cela n'était, en fait, qu'une allégorie, une métaphore visant à démontrer que beaucoup de choses sont aussi plausibles que les fragiles lois naturelles que nous avons inventées et appelées "science." Mais maintenant… les Lloigors… Ghatanathoa… Seigneur ! Ils existent bien. Tout est vrai.

Vous vous rappelez avoir lu que sur le continent de Mu, dans la province de K'naa, se dresse une haute montagne : Yaddith-Gho. C'est là, sous les ruines d'une cité qui était déjà ancienne avant l'avènement de l'Homme, que dort le seigneur des volcans, le Grand Ancien auquel les habitants de Mu offraient des sacrifices humains. C'était il y a plus de 200 000 ans, si Von Junzt dit vrai. Mais tout cela… les voix, le vent, le malheureux prêtre… Si les Lloigors existent bien, le reste doit exister aussi. Shub-Niggurath et tous les autres ! Vous ne vouliez pas en croire un mot et ce fichu bouquin vous a presque fait perdre la raison. Depuis que vous l'avez lu, c'est comme si votre vie était plongée dans les ténèbres. Il y a des choses qui se meuvent à notre insu, des forces qui œuvrent dans l'invisible. On pourrait les appeler "Destin" ou "Fatalité." Vous ne pouvez pas leur échapper. Personne ne le peut. Voici la guerre dont elles avaient besoin, la pire que l'homme ait jamais livrée. L'horreur, la souffrance… elles s'en nourrissent. Dieu, et leurs chuchotements ! Vous pouvez presque les entendre encore. Elles sont assez puissantes cette fois. Vous le sentez. Le Prisonnier va être libéré. Le Dieu qui va ravager la Terre. Vous devez l'arrêter.

Aide de jeu pour les joueurs N° 8a & N° 8b

THE NEW YORK HERALD

PRICE : Paris and France, 20 c. ; Abroad, 30 c. — ÉDITION EUROPÉENNE - PARIS, MARDI 12 NOVEMBRE 1918 — PRIX : Paris et France, 20 c. ; Étranger, 30 c.

LA GUERRE EST GAGNÉE !

(OFFICIEL)

L'armistice a été signé lundi à 5 h 40 du matin. Les hostilités ont pris fin à 11 heures.

Les conditions de l'armistice étranglent l'Allemagne ; elle doit procéder sans délai à l'évacuation de tous les territoires envahis et de l'Alsace-Lorraine. Les alliés occuperont, quant à eux, les deux rives du Rhin avec des garnisons à Mayence, Coblence et Cologne. L'ennemi doit également remettre 5 000 canons, 25 000 mitrailleuses, 1 700 aéroplanes, 26 grands vaisseaux de guerre, 50 destroyers et tous ses sous-marins. Le passage du Cattegat sera libre et tous les prisonniers doivent être rapatriés, sans condition de réciprocité.

HABITANTS DE PARIS ! VICTOIRE !

Aussitôt que la nouvelle de la signature de l'armistice a été connue dans les cercles officiels, hier matin, le Conseil Municipal de Paris a publié un édit, destiné à être placardé dans toute la ville, invitant instamment la population à célébrer la plus grande des victoires jamais remportées Vous trouverez dans une colonne spéciale de ce journal un récit de la façon dont les Parisiens ont répondu à cet appel. L'édit était rédigé comme suit…
"Habitants de Paris !"
" Victoire ! Victoire triomphale !" L'ennemi vaincu a déposé les armes sur tous les fronts. Le sang va désormais cesser de couler.
"Que Paris abandonne en ce jour la noble retenue qui lui a valu l'admiration du monde entier.

LES DÉPUTÉS ACCLAMENT LE PREMIER MINISTRE A L'OUVERTURE DE LA SESSION PARLEMENTAIRE

La lecture des conditions de l'armistice et le discours de M. Clemenceau ont suscité l'enthousiasme

La Chambre des Députés, hier après-midi, a été le théâtre d'une manfestation que personne ne…



Les hommes qui ont conduit les Armées Alliées jusqu'à la victoire ; le grand chef, le Maréchal Foch est entouré par le Roi des Belges (en bas à gauche), le Field Marshall Sir Douglas Haig (en haut à gauche), le Général John Pershing (en haut à droite) et le Général Diaz (en bas à droite).

Les carillons des églises et les salves de canons annoncent aux Parisiens la signature de l'armistice et la fin victorieuse de la guerre – Les nouvelles embrasent la capitale d'une liesse frénétique – Une foule innombrable envahit les rues et les boulevards, en chantant "La Marseillaise" et en acclamant la victoire des armées alliées

L'armistice est signé ! L'Allemagne a capitulé ! On a gagné la guerre ! Un millier de cloches d'église ont répandu les nouvelles en un joyeux carillon, hier matin. Pendant le même temps, 1 200 canons donnaient de la voix pour saluer la fin victorieuse du conflit. Les habitants des quartiers du centre de Paris avaient déjà entendu…

…ire. L'Hôtel de Ville fut rapidement recouvert de drapeaux alliés, tandis que les banques, les administrations et tous les immeubles de sociétés accrochaient des fanions à leurs façades.
M. Clemenceau, le Vieux Grand Homme de France, a reçu les félicitations de tout le Cabinet au cours de…

Table des résultats des charges d'infanterie

50 % de chances qu'un événement se produise à chaque round.
Lancez 2D6, appliquez les modificateurs appropriés aux résultats.
Les événements se produisent avec un rang de DEX de 2D6+3.

Jet	*Événement*
0-	Une tête coupée roule jusqu'à vous et vous vous retrouvez à contempler son visage terrifié ! Vous perdez 1/1D6 points de SAN.
1	Un soldat blessé rampe jusqu'à vous. "Aidez… moi…" coasse-t-il, avant de vomir un flot de sang sur vous ! Vous perdez 1/1D2 points de SAN.
2	Vous êtes touché par des shrapnels qui vous infligent 1D4 points de dommages.
3	Vous voyez un homme projeté à une douzaine de mètres de haut par une explosion. Vous perdez 1/1D2 points de SAN.
4	Un soldat proche de vous encaisse une rafale de mitrailleuse à mi-corps et tombe, coupé en deux. Vous perdez 1/1D4 points de SAN.
5	Vous êtes éclaboussé de boue, de sang et d'entrailles fumantes. Vous perdez 1/1D6 points de SAN.
6	Vous voyez un de vos camarades avancer en vacillant, alors que la moitié de son visage a été arrachée par un projectile. Vous perdez 1/1D6 points de SAN.
7	Vous êtes touché par un shrapnel qui vous inflige 1D3 points de dommages et vous fait perdre 1/1D6 points de SAN quand vous découvrez les fragments sanglants du maxillaire de quelqu'un plantés dans votre blessure !
8	Un homme sans jambe hurle au milieu de votre chemin. Vous perdez 1/1D3 points de SAN.
9	Un corps sans tête tombe devant vous. Vous perdez 1/1D3 points de SAN.
10	Vous marchez par inadvertance dans l'abdomen ouvert d'un cadavre. Celui-ci se met à hurler ! Vous perdez 1/1D4 points de SAN.
11	La tête d'un soldat proche de vous explose. Vous perdez 1/1D4 points de SAN.
12	Une grenade explose à quelques mètres de vous. Vous encaissez 1D6 points de dommages et vous êtes violemment projeté à terre, assommé pendant 1D3 rounds.
13	Un soldat proche de vous est littéralement mis en pièces par une déflagration. Vous perdez 1/1D3 points de SAN.
14	Vous êtes projeté au sol par un projectile non identifié et vous encaissez 1D2 points de dommages. Oh, mon dieu ! C'est une jambe arrachée ! Vous perdez 1/1D4 points de SAN.
15	Une balle touche votre casque qui est violemment projeté en arrière. La jugulaire vous entraîne avec lui. Vous perdez 1/1D3 points de SAN.
16	Une explosion vous fait tomber. Un autre soldat s'arrête pour vous porter secours. Soudain, sa poitrine explose en un geyser sanglant ! Vous perdez 1/1D3 points de SAN.
17	L'homme devant vous meurt d'une balle dans la poitrine. Le projectile, après l'avoir traversé de part en part dans un jet de sang, vient se ficher dans votre propre corps. Vous prenez 1D3 points de dommages et vous perdez 0/1D3 points de SAN.
18	Une tête arrachée dévale la colline et s'arrête à vos pieds. Ses yeux, grands ouverts, vous regardent fixement ! Vous perdez 1/1D6 points de SAN.
19	Un homme blessé titube jusqu'à vous et essaye de vous parler. Mais, il vomit son sang sur vous en rendant son dernier souffle. Vous perdez 1/1D2 points de SAN.
20+	Vous êtes touché par une balle perdue ! Vous encaissez 1D6 points de dommages et vous tombez à terre.

Modificateurs :

-10, dissimulé à couvert.
-5, tirant depuis un abri.
0, à plat-ventre à découvert.
+5, chargeant ou courant.
+10, debout, immobile, à découvert.

Aide de jeu pour le Gardien N° 1

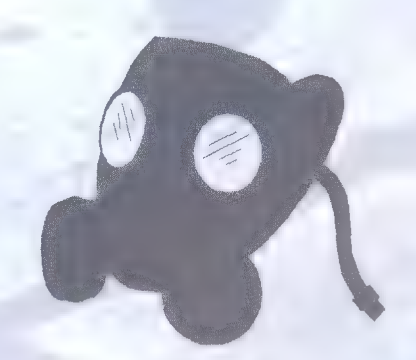
Caractéristiques compilées

SOLDATS ALLEMANDS, Le visage de l'ennemi

	n° 1	*n° 2*	*n° 3*	*n° 4*	*n° 5*	*n° 6*	*n° 7**	*n° 8*	*n° 9*	*n° 10*
FOR	11	13	12	15	13	11	15	13	15	15
CON	15	15	12	13	11	13	14	7	10	11
TAI	18	17	11	13	13	10	11	12	15	14
INT	8	16	16	11	10	12	10	11	13	14
POU	8	16	16	11	10	12	10	11	13	14
DEX	11	14	12	18	11	11	15	15	13	15
PV	17	16	12	13	12	12	13	10	13	13
BD	+D4	+D4	-	+D4	+D4	-	+D4	+D4	+D4	+D4

* *Un officier ayant grade de lieutenant.*

Armes : Fusil semi-automatique cal. 303 40 %, dommages 2D6+4
Baïonnette 35 %, dommages 1D4+2+BD
Fusil (en tant que gourdin) 25 %, dommages 1D8+BD
Coup de poing 50 %, dommages 1D3+BD
Lutte 25 %, dommages spéciaux
Pistolet Mauser* 35 %, dommages 1D8, 3/round
* *Officier uniquement*



Armure : 1 point de vêtements épais, 2 points de casque.

Compétences : Dissimulation 35 %, Écouter 35 %, Se Cacher 35 %, Tendre une Embuscade 80 %, Trouver Objet caché 35 %

GOULES, Sinistres Dévoreurs

	n° 1	*n° 2*	*n° 3*	*n° 4*	*n° 5*	*n° 6*	*n° 7**	*n° 8*	*n° 9*	*n° 10*
FOR	18	15	20	14	18	17	18	20	21	19
CON	18	16	12	13	18	9	16	13	14	9
TAI	8	12	12	13	13	17	10	14	14	14
INT	13	14	12	12	13	12	12	18	13	13
POU	10	10	15	14	10	17	9	13	14	12
DEX	12	12	15	12	8	13	13	10	18	14
PV	13	14	12	13	15	13	13	13	14	11
BD	+D4	+D4	+D4	+D4	+D4	+D6	+D4	+D6	+D6	+D6

Armes : Griffes x2 30 %, dommages 1D6+BD
Morsure 30 %, 1D6+harcèlement "automatique" 1D4
* *Peut attaquer à la fois avec ses griffes et ses crocs au cours d'un même round. Si la Goule parvient à porter une morsure, elle s'accroche ensuite à sa proie et – au lieu de faire usage de ses griffes – la "harcèle" avec ses dents, lui infligeant automatiquement 1D4 points de dommages. Pour mettre fin à cela et se dégager, la victime doit réussir un jet FOR contre FOR sur la Table de Résistance.*

Armure : armes à feu et projectiles ne causent que la moitié de leurs dommages normaux, arrondis à l'unité supérieure.

Compétences : Creuser 75 %, Discrétion 80 %, Écouter 70 %, Grimper 55 %, Sentir la Putréfaction 65 %, Sauter 75 %, Se Cacher 60 %, Trouver Objet Caché 50 %

Caractéristiques compilées

VILLAGEOIS, Serviteurs dégénérés des rejetons stellaires

	N° 1	*N° 2*	*N° 3*	*N° 4*	*N° 5*	*N° 6*	*N° 7*	*N° 8*	*N° 9*	*N° 10*
FOR	14	13	9	10	12	12	11	13	8	13
CON	12	12	11	13	9	8	9	10	7	7
TAI	13	13	16	12	14	14	13	13	8	10
APP	6	7	4	5	9	10	3	4	15	8
INT	17	14	14	11	10	11	9	12	14	9
POU	8	9	10	10	9	6	7	3	14	7
DEX	13	13	13	13	12	12	12	11	16	10
Pts Vie	14	13	14	13	12	11	11	12	8	9
BD	+D4	+D4	+D4	-	+D4	+D4	-	-	-D4	-
Arme	Mau	Four	Mau	Mau	Four	Four	Serp	Serp	Fus	Serp

	N° 11	*N° 12*	*N° 13*	*N° 14*	*N° 15*	*N° 16*	*N° 17*	*N° 18*	*N° 19*	*N° 20*
FOR	7	12	9	10	18	14	16	15	13	12
CON	5	10	11	10	18	10	13	10	12	14
TAI	9	10	11	8	18	10	11	9	8	13
APP	9	8	6	9	6	4	3	3	4	6
INT	8	11	10	10	8	9	10	9	8	10
POU	7	8	10	11	9	10	9	6	13	4
DEX	10	13	13	12	11	12	17	16	15	13
Pts Vie	7	10	11	9	18	10	12	10	10	14
BD	-D4	-	-	-	+D6	-	+D4	-	-	+D4
Arme	Fus	Mau	Four	Four	Four	Fus	Serp	Four	Mau	Serp

Armes : *Tous.* Poings 55 %, dommages 1D3 + bd
Coup de Pied 50 %, dommages 1D6 + bd
Lutte (tous) 45 %, dommages spéciaux
Poignard 30 %, dommages 1D4 + 2 + bd
Mau Pistolet Automatique Mauser 25 %, dommages 1D8, 3/round
Coup de Crosse de Pistolet 35 %, dommages 1D6 + bd
Fus Fusil 25 %, dommages 2D6 + 4, 1/2 rounds
Baïonnette 20 %, dommages 1D4 + 2 + bd
Four Fourche 35 %, dommages 1D8 + 2 + bd
Serp Serpe 30 %, dommages 1D8 + bd

Armure : Aucune.

Compétences : Discrétion 40 %, Dissimulation 50 %, Écouter 50 %, Escalade 50 %, Esquive 35 %, Lancer 40 %, Pickpocket 15 %



Aide de jeu pour le Gardien N° 2b

Caractéristiques compilées

SOLDAT POSSÉDÉ, Pion Maudit des Rejetons

FOR originale +3
CON originale
TAI originale
INT 19
POU 17
DEX originale -5
Pts de vie originaux +3

Armes : Poings 50 %, dommages 1D3 + bd
Crosse de Fusil 20 %, dommages 1D8 + bd
Lutte 25 %, dommages spéciaux (préfère les étranglements)

Armure : comme la victime, mais tous les dommages subis jusqu'au moment de cette péripétie sont ignorés.

ZOMBIES, Esclaves Écervelés du Mal

	N° 1	*N° 2*	*N° 3*	*N° 4*	*N° 5*	*N° 6*	*N° 7*	*N° 8*	*N° 9*	*N° 10*
FOR	19	15	13	18	16	16	15	24	24	21
CON	19	25	15	19	21	19	9	18	13	10
TAI	13	14	14	10	10	14	11	12	15	15
POU	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
DEX	8	11	9	6	8	7	6	8	8	6
Pts Vie	16	19	14	14	15	16	10	15	14	12
BD	+D4	+D4	+D4	+D4	+D4	+D4	+D4	+D6	+D6	+D6

Armes : Fusil en tant que gourdin 25 %, dommages 1D8 + 1 + bd

Armure : aucune, mais les armes "empalantes" (balles, baïonnettes) ne font que 1 point de dégâts et les dommages des autres doivent être divisés par deux.

Perte de SAN : 1/1D8 points (0/4 après avoir vu l'Armée des Ténèbres).

SECTATEURS, Serviteurs Dégénérés des Rejetons Stellaires

Reprenez les caractéristiques des Villageois 11 à 20 de la page de gauche pour jouer les spectateurs impliqués dans le rituel final.

DRAGON, Un Rejeton des Étoiles se Montre Enfin !

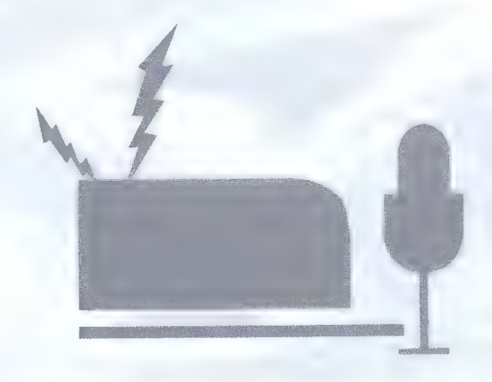
FOR 39 CON 31 TAI 50 INT 27 POU 17 DEX 12 Pts Vie 40

Bonus aux dommages : +5D6

Armure : 8 points de peau reptilienne.

Armes : Griffes 30 %, dommages 6D6
Morsure 50 %, dommages 7D6

Perte de SAN : 0/1D8 points.



Fiche de référence pour le Gardien : Combat

Le round de combat

Tous les affrontements sont décomposés en *rounds de combat*, qui représentent une certaine durée au cours de laquelle chaque combattant a la possibilité d'accomplir au moins une action. Chaque round est lui-même divisé en deux phases successives :

1. **Tirs préparés et visés.** Tous les combattants dont l'arme est prête à tirer et pointée sur une cible tirent un coup de feu, par ordre de DEX décroissante. Utiliser 1D100 en cas d'égalité.
2. **Toutes les autres actions.** Les combattants résolvent leurs autres actions par ordre de DEX décroissante. Utiliser 1D100 en cas d'égalité. Ces actions peuvent être de diverses sortes : attaques à mains nues; combattants dont l'arme est prête à tirer et pointée sur une cible et qui tirent un second coup de feu; combattants qui doivent dégainer leur pistolet ou épauler leur fusil et qui tirent leur premier (et seul) coup.

   a. **Troisièmes tirs.** Les armes à feu prêtes à tirer et capables d'exécuter trois tirs par round font feu à un rang de DEX égal à la moitié de la DEX de leur tireur.

Éviter les attaques

Il y a deux méthodes permettant d'éviter les attaques : *l'esquive* et la *parade.*
Esquive. Peut être employée pour éviter les coups et les projectiles lancés à la main, pour autant que le défenseur ait conscience de l'attaque considérée. Un défenseur qui esquive, peut également *parer* au cours d'un même round, mais il ne peut pas attaquer.
Parade. Peut être utilisée pour bloquer ou détourner une attaque à mains nues. Son pourcentage est égal à la compétence du défenseur avec l'arme qu'il emploie. Quand une parade est réussie, on compare les dommages infligés aux points de vie de l'objet. Si les dommages sont supérieurs, ce dernier est détruit et les dommages résiduels sont infligés au défenseur. Sinon, celui-ci n'est pas atteint.

- Des attaques personnelles peuvent se parer mutuellement.
- Des armes tranchantes ou "empalantes" peuvent être parées avec des armes blanches, des fusils, des mitraillettes ou des fusils de chasse.

La plupart des épées peuvent attaquer et parer au cours d'un même round. Quand on emploie des fusils, fusils de chasse, mitraillettes pour parer un coup, on ne peut pas s'en servir pour exécuter une attaque au cours du même round.

Points de règles importants

Il existe de nombreuses règles particulières permettant de prendre en compte toutes les opportunités qui peuvent se présenter au cours d'un combat (voir *L'Appel de Cthulhu*, pages 56 à 61). Les plus importantes sont récapitulées ci-dessous.

Armure. Soustrayez la valeur d'armure des dommages avant d'appliquer ceux-ci au défenseur. L'armure n'est pas endommagée lors des attaques.

Rafales. Certaines armes peuvent tirer des *rafales.* Dans ce cas, il convient d'abord de savoir combien de balles sont exactement tirées. Augmentez les chances de toucher de l'attaquant de +5 % par balle, sans que le total puisse être supérieur au double du pourcentage normal. Le nombre de balles qui touchent la cible est déterminé par un jet de dé. Ainsi, par exemple, on lancera 1D8 si huit balles sont tirées. Lorsqu'on fait feu sur plusieurs cibles à la fois, il faut indiquer combien de balles sont censées atteindre chacune, puis calculer le pourcentage de chances de réussir l'attaque, effectuer le tirage et déterminer le nombre de balles qui touchent chacune des cibles individuellement.

Empalements. De nombreuses armes sont capables *d'empaler.* Cela se produit quand le résultat d'une attaque est inférieur ou égal au cinquième des chances normales de toucher. Dans ce cas, doublez le nombre de dés utilisés pour calculer les dommages infligés. Exemple : pour une compétence de 40 %, un empalement interviendra sur un jet de dés de 8 ou moins. Dans le cas d'un fusil .303, les dommages infligés seraient alors de 4D6+8, au lieu des 2D6+4 habituels.

Pannes. Quand un jet pour toucher est supérieur ou égal au facteur de panne d'une arme, celle-ci ne fonctionne pas. Sa réparation prend alors 1D6 rounds de combat, plus un jet réussi en Mécanique ou dans la compétence de l'arme considérée.

Fiche de référence pour le Gardien : Santé Mentale

Terminologie

La *Santé Mentale* est un attribut qui représente l'équilibre mental d'un soldat. Il ne peut jamais être supérieur à une valeur *maximum* égale à 99 moins la compétence en Mythe de Cthulhu du personnage. En cours d'aventure, de nombreux *jets de SAN* sont requis. Ils sont représentés par deux chiffres ou jets de dés séparés par un trait incliné (ex. : 1/1D4+1). Lorsqu'un investigateur réalise un jet de dés inférieur ou égal à sa Santé Mentale, il perd un nombre de points de SAN correspondant à la première valeur ; sinon, c'est la seconde qui s'applique.

Folie temporaire [au moins 5 points de SAN perdus d'un seul coup]

Quand un soldat perd au moins 5 points de SAN d'un seul coup, il est aussitôt victime d'une folie temporaire. Son joueur doit alors exécuter un jet d'Idée. Si celui-ci est réussi, le personnage comprend parfaitement ce qui se passe et perd la raison pendant une durée courte (1D10+4 rounds de combat) ou longue (1D10 x 10 heures de jeu), selon ce que le Gardien estime le plus approprié à la situation. Les folies temporaires suivantes sont recommandées pour les aventures se déroulant dans le cadre de la Première Guerre mondiale.

TABLE DES FOLIES TEMPORAIRES (choisir ou lancer 1D10)

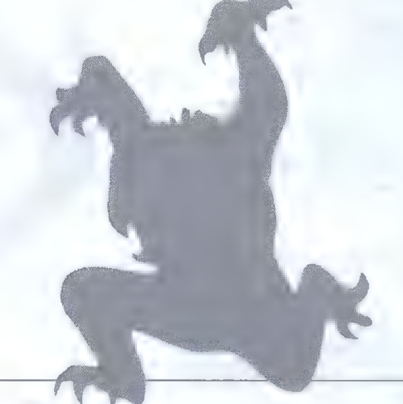
1	Catatonie
2	Illusions/Hallucinations
3-4	Frénésie
5-7	Zombification
8-9	Hystérie
10	Stupéfaction

Folie à durée indéterminée [au moins 20 % de la SAN actuelle perdu en moins d'une heure]

Quand un soldat perd au moins 20 % de sa SAN actuelle en moins d'une heure, il devient dément pour une durée indéterminée. Cette dernière est déterminée par le Gardien et correspond, le plus souvent, à 1D6 mois de jeu. Vous trouverez ci-dessous une liste de folies de ce type convenant à un scénario de la Première Guerre mondiale. Voir pages 50 et 51 pour de plus amples explications. La folie applicable devrait être choisie et non tirée aléatoirement.

SUGGESTIONS DE FOLIES à durée indéterminée

1 Amnésie
2 *Affection hystérique*
3 Catatonie
4 Psychose criminelle
5 Paranoïa
6 *Phobies*
7 Schizophrénie
8 Obsession/Addiction/Symptômes physiques
9 Personnalités multiples
10 *Commotion*



Folie permanente

Quand la Santé Mentale d'un soldat tombe à zéro, il perd la raison de façon permanente. "Permanente" peut alors vouloir dire une année de jeu ou une vie entière. En règle générale, le malade sera envoyé dans un asile et pourra être réintroduit dans le jeu quand le Gardien l'estimera bon... en espérant que sa SAN aura regagné un nombre correct de points.

Fiche de référence pour le Gardien : Tirages de base

Les jets de D100

Dans *L'Appel de Cthulhu*, le tirage le plus courant est le jet de D100 – ou "jet de pourcentage" - qui consiste, pour un soldat-investigateur, à essayer d'obtenir un score inférieur ou égal à une valeur donnée. Ces tirages sont essentiellement de trois types : les *jets de compétence*, les *jets de caractéristique* et les *jets de résistance.*

Jet de compétence

Le *jet de compétence* est extrêmement courant et il consiste, pour un personnage, à tenter de réaliser un jet de D100 inférieur ou égal à la valeur d'une de ses compétences, telle que notée sur sa fiche. Une liste complète des compétences pour les trois périodes du jeu vous est proposée ci-dessous.

Compétence	*chance de base*
Anthropologie	01 %
Archéologie	01 %
Arme de Poing	20 %
Art	05 %
Artisanat	05 %
Arts Martiaux	01 %
Astronomie	01 %
Baratin	05 %
Bibliothèque	25 %
Biologie	01 %
Chimie	01 %
Comptabilité	10 %
Conduire Voiture/ Chevaux	20 %
Conduire un Engin Lourd	01 %
Coup de Pied	25 %
Coup de Poing	50 %
Coup de Tête	10 %
Crédit	15 %
Déguisement	01 %
Discrétion	10 %
Dissimulation	15 %
Droit	05 %
Écouter	25 %
Électricité	10 %
Électronique	01 %
Esquiver	DEX x 2 %
Fusil	25 %
Fusil de Chasse	30 %
Géologie	01 %
Grimper	40 %
Histoire	20 %
Histoire Naturelle	10 %
Informatique	01 %
Lancer	25 %
Langues Étrangères	01 %
Langue Natale	ÉDU x 5 %
Lutte	25 %
Marchandage	05 %
Mécanique	20 %
Médecine	05 %
Mitraillette	15 %
Mitrailleuse	15 %
Monter à Cheval	05 %
Mythe de Cthulhu	00 %
Nager	25 %
Navigation	10 %
Occultisme	05 %
Persuasion	15 %
Pharmacologie	01 %
Photographie	10 %
Physique	01 %
Piloter	01 %
Premiers Soins	30 %
Psychanalyse	01 %
Psychologie	05 %
Sauter	25 %
Se Cacher	10 %
Serrurerie	01 %
Suivre une Piste	10 %
Trouver Objet Caché	25 %

NOTES SUR LES COMPÉTENCES

Informatique et Électronique ne sont disponibles que dans les années 1990.

Aucune mitraillette ne pouvait être achetée dans les années 1890.

La Table des Armes répertorie des dizaines de compétences spécifiques.

Dans les années 1890, un Docteur en Médecine ne peut pas se spécialiser en Psychanalyse. Dans les années 1890, Piloter ne peut correspondre qu'à Piloter Ballon ou Piloter Bateau. Dans les années 1920, ce peut être Piloter

Avion/Ballon/Bateau/Dirigeable. Dans les années 1990, Piloter Avion de Chasse/Avion de Ligne/Avion Privé/Ballon/Bateau/Dirigeable/Hélicoptère/Jet Privé.

Dans les années 1890, Conduire Chevaux commence à 20 %. Pour les autres périodes, c'est Conduire Voiture qui commence à 20 %.

Spécial. De nombreux Gardiens appliquent une règle "spéciale" quand le résultat d'un jet de compétence est inférieur ou égal au cinquième du score normalement requis (comme pour un empalement en combat). La compétence concernée est alors marquée pour un gain d'expérience et le Gardien considère que le succès de l'investigateur est proprement "éclatant."

Jet de caractéristique

Un *jet de caractéristique* est généralement un tirage dont le résultat doit être inférieur ou égal à cinq fois la caractéristique considérée. On emploie généralement ce genre de jet quand aucune compétence ne paraît appropriée. Trois jets de caractéristiques sont assez courants pour posséder un nom distinctif : le jet d'Idée (INT x5), le jet de Chance (POU x5) et le jet de Connaissance (ÉDU x 5).

Jet de résistance

Dans certaines circonstances, un soldat-investigateur ou un monstre peut tenter de surpasser une caractéristique d'un adversaire avec l'une des siennes. La chance de réussite d'une telle entreprise est alors égale à 50 % + 5 fois la caractéristique active, moins 5 fois la caractéristique passive. Ainsi, par exemple, si un soldat veut porter un camarade jusqu'à un endroit sûr, il va devoir opposer sa FOR à la TAI de son ami ; si sa FOR est de 10 et la TAI de 14, les chances de succès seront de – 50 % + 10x5 % - 14x5 % = 30 %. De même, un gaz empoisonné a une TOX (toxicité) auquel un soldat peut tenter de résister avec sa CON. Ainsi, pour un gaz ayant une TOX de 15, un soldat doté d'une CON de 10 aura 25 % de chances de lui résister. Vous trouverez une table récapitulant toutes les valeurs possible en page 52 de *L'Appel de Cthulhu.*

1910

L'Appel de Cthulhu
Jeu de rôle d'épouvante

Fiche d'investigateur
Nom du joueur ______




Nom de l'investigateur *Earl Martin*
Profession *Artiste*
Universités, diplômes *Aucun*
Lieu de naissance *Kingsport, Massachusetts*
Désordres psychologiques *Mélancolie, cauchemars*
Sexe *Masculin* Âge *24 ans*

Caractéristiques et jets

FOR *13*	DEX *16*	INT *17*	Idée *85*
CON *13*	APP *14*	POU *17*	Chance *85*
TAI *15*	SAN *65*	ÉDU *16*	Connais. *80*

99-Mythe de Cthulhu *90* Bonus aux dommages *+1D4*

Points de Santé mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	(65)
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

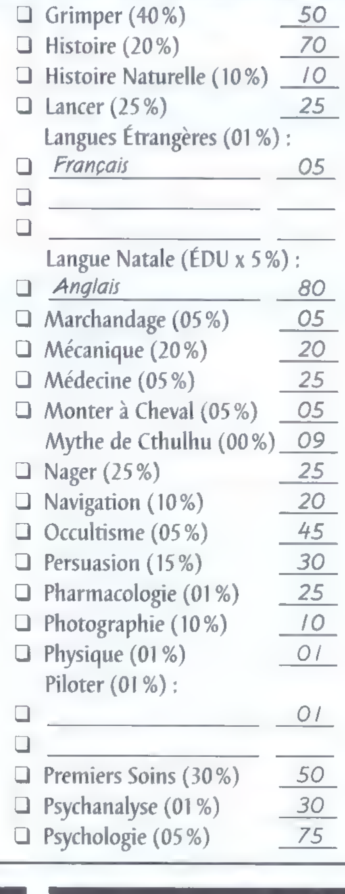
Points de Magie

Inconscience				0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
(17)	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

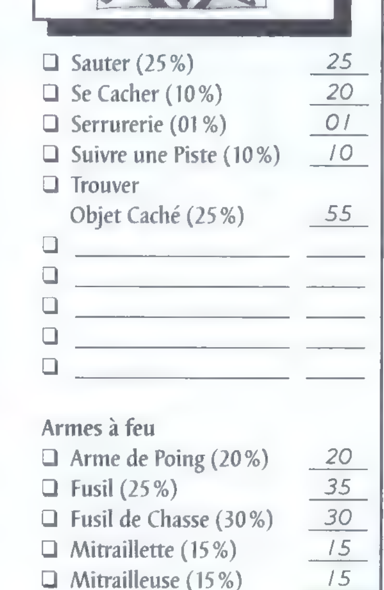
Points de Vie

Mort		2	1	0	+1	+2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	(14)	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Compétences de l'Investigateur



- ❑ Anthropologie (01 %) *01*
- ❑ Archéologie (01 %) *01*
- Art (05 %) :
- ❑ *Écrire des poèmes* *75*
- ❑ *Faire des croquis* *50*
- Artisanat (05 %) :
- ❑ ______ ____
- ❑ ______ ____
- ❑ Arts Martiaux (01 %) *01*
- ❑ Astronomie (01 %) *01*
- ❑ Baratin (05 %) *20*
- ❑ Bibliothèque (25 %) *25*
- ❑ Biologie (01 %) *01*
- ❑ Chimie (01 %) *30*
- ❑ Comptabilité (10 %) *10*
- ❑ Conduire une Charrette (20 %) *20*
- ❑ Conduire un Engin Lourd (01 %) *01*
- ❑ Crédit (15 %) *15*
- ❑ Déguisement (01 %) *01*
- ❑ Discrétion (10 %) *20*
- ❑ Dissimulation (15 %) *25*
- ❑ Droit (05 %) *05*
- ❑ Écouter (25 %) *60*
- ❑ Électricité (10 %) *10*
- ❑ Esquiver (DEX x 2 %) *32*
- ❑ Géologie (01 %) *01*
- ❑ Grimper (40 %) *50*
- ❑ Histoire (20 %) *70*
- ❑ Histoire Naturelle (10 %) *10*
- ❑ Lancer (25 %) *25*
- Langues Étrangères (01 %) :
- ❑ *Français* *05*
- ❑ ______ ____
- ❑ ______ ____
- Langue Natale (ÉDU x 5 %) :
- ❑ *Anglais* *80*
- ❑ Marchandage (05 %) *05*
- ❑ Mécanique (20 %) *20*
- ❑ Médecine (05 %) *25*
- ❑ Monter à Cheval (05 %) *05*
- Mythe de Cthulhu (00 %) *09*
- ❑ Nager (25 %) *25*
- ❑ Navigation (10 %) *20*
- ❑ Occultisme (05 %) *45*
- ❑ Persuasion (15 %) *30*
- ❑ Pharmacologie (01 %) *25*
- ❑ Photographie (10 %) *10*
- ❑ Physique (01 %) *01*
- Piloter (01 %) :
- ❑ ______ *01*
- ❑ ______ ____
- ❑ Premiers Soins (30 %) *50*
- ❑ Psychanalyse (01 %) *30*
- ❑ Psychologie (05 %) *75*



- ❑ Sauter (25 %) *25*
- ❑ Se Cacher (10 %) *20*
- ❑ Serrurerie (01 %) *01*
- ❑ Suivre une Piste (10 %) *10*
- ❑ Trouver Objet Caché (25 %) *55*
- ❑ ______ ____
- ❑ ______ ____
- ❑ ______ ____
- ❑ ______ ____
- ❑ ______ ____

Armes à feu
- ❑ Arme de Poing (20 %) *20*
- ❑ Fusil (25 %) *35*
- ❑ Fusil de Chasse (30 %) *30*
- ❑ Mitraillette (15 %) *15*
- ❑ Mitrailleuse (15 %) *15*

Armes de corps à corps

Arme	Comp. %	Dommages	Mains	Portée	Att./ round	PdV
❑ Baïonnette (20 %)	*20*	1D6+1+bd	1	contact	1	–
❑ Coup de Pied (25 %)	*25*	1D6+bd	0	contact	1	–
❑ Coup de Poing (50 %)	*50*	1D3+bd	1	contact	1	–
❑ Coup de Tête (10 %)	*25*	1D4+bd	0	contact	1	–
❑ Lutte (25 %)	*25*	Spécial	2	contact	1	–
❑ *Coup de crosse*	*25*	*1D8+1D4*	*1*	*contact*	*1*	*12*
❑						
❑						

Armes à feu

Arme	Comp. %	Dommages	Facteur de panne	Portée de base	Coups/ round	Munitions dans arme	PdV
Fusil .303	*35*	*2D6+4*	*00*	*110 m*	*1/2*	*10*	*12*

Informations personnelles

Nom de l'investigateur *Earl Martin*

Lieu de résidence *308ème Régiment d'Infanterie*

Description *Bien de sa personne, calme. Grand voyageur et sage.*

Famille et amis *Personne vivant encore*

Traits de personnalité *Doué, voix douce, humble, un homme angoissé, troublé par son passé, pourtant très concentré et spirituel (et non "religieux"), possède la sagesse née de l'expérience.*

Crises de folie *A perdu les pédales à Hong Kong en 1916*

Blessures *Aucune*

Cicatrices et balafres *Aucune*

Grimoires du Mythe lus

Cultes Innommables

Entités rencontrées

Aucune

Matériel d'aventure et autres possessions

- *Ceinturon, poches à munitions*
- *Bâche et havresac*
- *Cantine*
- *2 couvertures*
- *Tapis de sol*
- *Bouteille d'eau*
- *Kit de cuisine*
- *Casquette de service*
- *Bottes*
- *Pèlerine*
- *Vareuse*
- *Serviette*
- *Savon et rasoir*
- *Livre de solde*
- *Allumettes (6)*
- *Gants*
- *Bonnet en laine*
- *Photos de famille*
- *Journal intime*
- *Anthologie de poesie*
- *Crayon*
- *Ciseaux à ongles*
- *Fusil avec baïonnette*
- *Couteau de poche*
- *42 balles*
- *3 paires de chaussettes*
- *Cardigan*
- *Uniforme et casque*
- *Couteau, fourchette et cuillère*
- *Chope*
- *1 ration journalière*
- *Mouchoir*
- *Outil de terrassement*

Histoire de l'Investigateur

Vous êtes le fils d'un médecin de campagne et d'un professeur de piano. Votre mère est morte quand vous aviez cinq ans et votre père bien aimé ne s'en est jamais vraiment remis. Quand vous étiez petit, il avait coutume de vous lire des poésies, plutôt que des contes pour enfant et vous avez découvert très tôt que vous aviez un don pour l'écriture, en plus d'être un rêveur-ne. À l'âge de 16 ans, vous vous êtes senti a l'étroit a Kingsport. Lassé de vivre écrasé par le chagrin de votre père, vous avez décidé de vous faire votre place sur terre, d'écrire et d'apprendre à vous connaître. Vous avez bourlingué d'une côte à l'autre, travaillant un jour pour un cirque, le lendemain pour les chemins de fer, quand vous ne conduisiez pas des camions ou ne coupiez pas du bois. Bref, vous faisiez tout ce qui se présentait. Vous vous êtes finalement engagé à bord d'un bateau de pêche en partance pour l'Asie. Quand vous êtes revenu de votre périple, le monde avait pris une couleur irréelle. Il y avait quelque chose qui n'allait pas. Dans la touffeur de l'Extrême Orient, vous trouviez l'existence bien plus honnête. C'était une lutte de tous les instants, mais une lutte équilibrée ; la faim vous rappelle constamment a l'humilité et évite que vos sens soient perturbés par des illusions de prestige et de luxe. Chez un bouquiniste deHong Kong, vous êtes tombé par hasard sur un livre étrange intitulé "Cultes Innommables", écrit par un certain Von Junzt. Toujours curieux de ce qui touche à l'histoire et à l'occultisme, vous l'avez acheté pour le lire sans imaginer un instant l'impact qu'aurait sur vous cet infernal ouvrage. Von Junzt y parlait de monstrueux dieux extraterrestres qui ont vécu sur Terre bien avant l'homme et des dégénérés qui les adorent encore de nos jours. Selon lui, l'image tranquille et rationnelle de l'espace-temps, que la science a concoctée à l'intention de notre civilisation moderne, n'est qu'une illusion. La véritable nature de l'univers est trop horrible pour que l'on ose l'appréhender. Ces mots ont profondément impressionné votre esprit sensible et vous avez senti s'effondrer en vous les chimères de la causalité, de la valeur et du bonheur. Vous avez entrevu la vérité dans ce livre et vous avez passé les six mois suivants à hurler dans un gourbi nauséabond. Aujourd'hui encore, votre voix est toujours enrouée et vous avez régulièrement des cauchemars. Vos poèmes semblent toutefois avoir acquis une nouvelle force, qui vous effraye parfois.

Vous avez récupéré au Tibet, en méditant dans un minuscule monastère. Vous avez désormais une nouvelle assurance. Quoi qu'il advienne, vous existez, et bien que vous ne puissiez plus croire en Dieu, vous avez fini par croire en vous. Vous êtes finalement revenu sur la terre qui vous a vu naître, déterminé à tourner le dos aux aspects les plus sombres de l'univers. Vous n'avez pas eu cette chance. À peine revenu, vous avez été mobilisé et vous vivez maintenant une horreur quotidienne qui prouve amplement la véracité des dires de Von Junzt. Chaque jour, vous écrivez un poème dans votre journal (sans doute votre bien le plus précieux) et il vous arrive de les lire aux gars de votre escouade. Vous appréciez Emmett Ryan. Il est jeune et naïf;æ vous aimeriez bien pouvoir lui ressembler encore. Parks est toutefois le seul à vraiment apprécier votre poésie, mais il est tellement rempli de convictions fallacieuses induites par les livres qu'il a lus, que vous éprouvez pour lui plus de pitié que d'affection. McNalley n'est rien de plus qu'un gosse des rues, comme vous en avez vu beaucoup d'autres de par le monde. Vous n'avez pas trop confiance en lui. Mason, le pauvre vieux, n'est vraiment pas dans son élément ici. Il n'y a aucun luxe dans les tranchées et les mitrailleuses se moquent bien de savoir si vous êtes riche ou pas. Peut-être que la perte de ses illusions lui fera du bien, après tout. Quant à Grimm, vous le respectez au point de l'admirer. Il affronte les épreuves avec un calme sidérant, il est simplement convaincu qu'il survivra à tout. Il possède le même genre de confian ce en lui que vous, et vous espérez toujours rester aussi sûr de vos convictions que lui des siennes. Peut-être pourrez-vous ainsi rester en vie.

1910

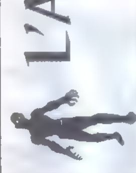
L'Appel de Cthulhu — *Jeu de rôle d'épouvante*

Fiche d'investigateur

Nom du joueur ______________________







Nom de l'investigateur *Richard McNalley*
Profession *Gangster*
Universités, diplômes *École de Hard Knocks*
Lieu de naissance *Boston, Massachusetts*
Désordres psychologiques ______________
Sexe *Masculin* Âge *22 ans*

Caractéristiques et jets

FOR *16* DEX *14* INT *10* Idée *50*
CON *14* APP *11* POU *12* Chance *60*
TAI *16* SAN *60* ÉDU *9* Connais. *45*
99-Mythe de Cthulhu *99* Bonus aux dommages *+1D4*

Points de Santé mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	(60)	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Magie

Inconscience				0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	(12)	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Points de Vie

Mort		-2	-1	0	+1	+2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	(15)	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Compétences de l'Investigateur

- ❑ Anthropologie (01 %) *01*
- ❑ Archéologie (01 %) *01*
- Art (05 %) :
- ❑ *Chant* *05*
- ❑ ______ *50*
- Artisanat (05 %) :
- ❑ ______ ___
- ❑ ______ ___
- ❑ Arts Martiaux (01 %) *18*
- ❑ Astronomie (01 %) *01*
- ❑ Baratin (05 %) *65*
- ❑ Bibliothèque (25 %) *25*
- ❑ Biologie (01 %) *01*
- ❑ Chimie (01 %) *01*
- ❑ Comptabilité (10 %) *10*
- ❑ Conduire une Voiture (20 %) *20*
- ❑ Conduire un Engin Lourd (01 %) *01*
- ❑ Crédit (15 %) *15*
- ❑ Déguisement (01 %) *01*
- ❑ Discrétion (10 %) *60*
- ❑ Dissimulation (15 %) *25*
- ❑ Droit (05 %) *05*
- ❑ Écouter (25 %) *35*
- ❑ Électricité (10 %) *10*
- ❑ Esquiver (DEX x 2 %) *40*
- ❑ Géologie (01 %) *01*
- ❑ Grimper (40 %) *50*
- ❑ Histoire (20 %) *20*
- ❑ Histoire Naturelle (10 %) *10*
- ❑ Lancer (25 %) *25*
- Langues Étrangères (01 %) :
- ❑ *Français* *05*
- ❑ ______ ___
- ❑ ______ ___
- Langue Natale (ÉDU x 5 %) :
- ❑ *Anglais* *45*
- ❑ Marchandage (05 %) *05*
- ❑ Mécanique (20 %) *20*
- ❑ Médecine (05 %) *05*
- ❑ Monter à Cheval (05 %) *05*
- Mythe de Cthulhu (00 %) *00*
- ❑ Nager (25 %) *25*
- ❑ Navigation (10 %) *10*
- ❑ Occultisme (05 %) *05*
- ❑ Persuasion (15 %) *35*
- ❑ Pharmacologie (01 %) *01*
- ❑ Photographie (10 %) *10*
- ❑ Physique (01 %) *01*
- Piloter (01 %) :
- ❑ ______ *01*
- ❑ ______ ___
- ❑ Premiers Soins (30 %) *30*
- ❑ Psychanalyse (01 %) *01*
- ❑ Psychologie (05 %) *35*



- ❑ Sauter (25 %) *25*
- ❑ Se Cacher (10 %) *20*
- ❑ Serrurerie (01 %) *20*
- ❑ Suivre une Piste (10 %) *10*
- ❑ Trouver Objet Caché (25 %) *40*
- ❑ *Jeux d'Argent* *35*
- ❑ ______ ___
- ❑ ______ ___
- ❑ ______ ___
- ❑ ______ ___

Armes à feu

- ❑ Arme de Poing (20 %) *20*
- ❑ Fusil (25 %) *35*
- ❑ Fusil de Chasse (30 %) *30*
- ❑ Mitraillette (15 %) *15*
- ❑ Mitrailleuse (15 %) *25*

Armes de corps à corps

Arme	Comp. %	Dommages	Mains	Portée	Att./round	PdV
❑ Baïonnette (20 %)	20	1D6+1+bd	1	contact	1	–
❑ Coup de Pied (25 %)	25	1D6+bd	0	contact	1	
❑ Coup de Poing (50 %)	80	1D3+bd*	1	contact	1	–
❑ Coup de Tête (10 %)	25	1D4+bd	0	contact	1	–
❑ Lutte (25 %)	25	Spécial	2	contact	1	
❑ *Coup de crosse*	*25*	*1D8+1D4*	*1*	*contact*	*1*	*12*
❑						
❑						

Armes à feu

Arme	Comp. %	Dommages	Facteur de panne	Portée de base	Coups/round	Munitions dans arme	PdV
Fusil .303	*35*	*2D6+4*	*00*	*110 m*	*1/2*	*10*	*12*

** Si Richard réussit un jet d'Arts Martiaux (Boxe), les dommages sont alors de 2D3+2D4. Ajouter +2 quand il emploie un coup de poing américain.*

Informations personnelles

Nom de l'investigateur *Richard McNalley*
Lieu de résidence *308ème Régiment d'Infanterie*
Description *Trapu, cheveux roux, yeux verts, hâbleur, vulgaire et grossier. Petit dur d'origine irlandaise.*

Famille et amis *Membre de second plan d'un gang irlandais de Boston.*

Traits de personnalité *Graveleux, grossier, sarcastique. Toujours en train de plaisanter ou de faire des remarques perfides. Impertinent.*

Crises de folie *Aucune*

Blessures *Marche en boitillant légèrementæ séquelle d'une fracture de la cheville.*
Cicatrices et balafres *Nez cassé, cicatrice au menton.*

Grimoires du Mythe lus

Aucun.

Entités rencontrées

Aucune

Matériel d'aventure et autres possessions

- *Matériel d'aventure et autres possessions*
- *Ceinturon, poches à munitions*
- *Bâche et havresac*
- *48 balles*
- *Outil de terrassement*
- *2 alliances*
- *1 chaîne en or*
- *3 paires de chaussettes*
- *Cardigan*
- *Choppe*
- *1 ration journalière*
- *Couteau de poche*
- *Livre de solde*
- *30 francs*
- *Cantine*
- *2 couvertures*
- *Tapis de sol*
- *Bouteille d'eau*
- *Kit de cuisine*
- *Couteau, fourchette et cuillère*
- *Bottes*
- *Pèlerine*
- *Vareuse*
- *Fusil avec baïonnette*
- *Savon et rasoir*
- *Montre de Martin*
- *Montre-bracelet*
- *Allumettes (4)*
- *Cigarettes*
- *Gants*
- *Bonnet en laine*
- *Uniforme et casque*
- *Ciseaux à ongles*
- *Coup de poing américain*
- *Nerf de bœuf*

Histoire de l'Investigateur

Eh ben mon gars, on dirait bien que tu t'es fourré dans un fichu pétrin ! Tu es né dans les bas quartiers de Boston, de parents immigrés, et tu as appris tout ce que tu sais à l'école de la rue. à quinze ans à peine, tu te débrouillais déjà tout seul et tu as essayé de devenir boxeur, mais tu n'étais pas assez bon pour ça. Un mec du nom de Carrigan t'a néanmoins remarqué et il t'a dit qu'il cherchait un brave Irlandais costaud. Des mots qui comptaient parmi les plus doux que tu aies jamais entendus. Il n'a pas fallu longtemps pour que tu commences à vivre sur un grand pied avec des costards bien coupés et plus de bouffe que tu aurais pu en avaler. Bien sûr, il fallait de temps en temps que tu ailles "convaincre" d'anciens associés de Carrigan d'honorer leurs dettes. Évidemment, ce genre de "persuasion" impliquait que tu emploies parfois un tuyau de plomb. Et alors ? Quel autre moyen un rouquin a-t-il pour réussir dans ce sacré pays, à part voler ? Tu as fini par te faire une réputation en bousillant quelques endroits, en faisant cramer quelques entrepôts et en remontant les bretelles à quelques mauvais payeurs. T'en as consommé des tuyaux en plomb dans ton boulot ! Les flics t'ont choppé une paire de fois et tu as même passé une année en prison, mais pour des gars comme Carrigan, la loi c'était juste un obstacle à contourner, comme on peut changer les règles d'un jeu de cartes. Tout ce qu'un mec a besoin de savoir, c'est comment tricher correctement.

Tout ça a changé il y a sept mois. Tu étais en affaires avec quelques gars de Boston, qui bossaient pour un jeune caïd appelé O'Bannion qui avait du retard dans ses paiements. Ses hommes se sont pointés armés jusqu'aux dents, et quand la fumée s'est dissipée, Jimmy et Fingers étaient rétamés et, toi, tu as dû flinguer deux personnes. La police t'a piqué, ce coup-ci. Bien sûr, c'était pas la première fois que tu flinguais quelqu'un, mais cette fois tu t'étais fait prendre. Carrigan a joué la fille de l'air. Avant, il se serait débrouillé, mais le nouveau District Attorney était plus coriace que celui dont il graissait la patte jusqu'alors. De toute façon, tu savais que si tu te retrouvais dans la mouise jusqu'au cou, tu ne pourrais compter que sur toi-même. Tu t'apprêtais à passer quelques années de plus en taule, quand le juge t'a proposé un marché : il était prêt à commuer ta sentence si tu acceptais de te battre dans la Grande Guerre. Eh, cette fichue guerre va pas durer cinq ans de plus, tu t'es dit. Et c'est quand même mieux que quarante piges de placard ! Tu as sauté sur l'offre qui t'était faite, sans réfléchir qu'en taule, au moins, on ne t'aurait pas tiré dessus à la mitrailleuse ou canon. Et même la bouffe y est meilleure ! Voir tous ces kilomètres de paysage ravagés te fout le bourdon. Comme de regarder ces gars qui n'ont plus de bras ou de jambes. D'autant que la première fois que tu t'es retrouvé dans un combat, tu as bien failli mourir de trouille. P'têt que le marché du juge n'était pas une si bonne affaire que ça, après tout.

Les mecs de ton escouade te préoccupent pas plus que ça. Les mômes Parks et Mason sont comme des agneaux perdus dans le noir. Il suffit de les regarder pour voir que t'as rien perdu à ne pas aller à l'école. Ils font juste de bonnes cibles. Emmett Ryan, lui, est juste qu'un fils de fermier qui agit comme s'il n'avait jamais vu une ville. Il ne picole pas non plus. Quel plouc ! Et quand on parle de plouc, Martin est lui aussi un drôle d'oiseau. Il écrit des poèmes et il se réveille presque toutes les nuits à cause de ses cauchemars. Il a parfois un regard lointain, comme s'il essayait de se rappeler quelque chose. Ou bien de l'oublier. Enfin, il y a Grimm, le seul mec que t'aies rencontré dans cette damnée guerre et que t'aimes bien. C'est une vieille baderne renfrognée qui adore lever le coude. Et puis, il a fermé les yeux quand tu as failli te faire prendre à voler. Brave gars. La guerre c'est l'enfer, mais ta vie n'a jamais été drôle de toute manière. Alors, accroche-toi, fiston, et il se pourrait bien que tu rentres un jour chez toi en vie.

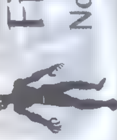
1910

Nom de l'investigateur *Anthony Parks*
Profession *Étudiant*
Universités, diplômes *Licence d'archéologie – Université de Miskatonic*
Lieu de naissance *Gloucester, Massachusetts*
Désordres psychologiques
Sexe *Masculin* Âge *20 ans*

Caractéristiques et jets

FOR *11*	DEX *14*	INT *16*	Idée *80*
CON *14*	APP *15*	POU *11*	Chance *55*
TAI *14*	SAN *55*	ÉDU *14*	Connais. *70*

99-Mythe de Cthulhu *99* Bonus aux dommages *+1D4*

L'Appel de Cthulhu
Jeu de rôle d'épouvante
Fiche d'investigateur
Nom du joueur

Points de Santé mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	(55)	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Magie

Inconscience				0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	(11)	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Points de Vie

Mort	-2	-1	0	+1	+2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	(14)	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Compétences de l'Investigateur

- ❑ Anthropologie (01 %) *55*
- ❑ Archéologie (01 %) *70*
- Art (05 %) :
- ❑ *Dessiner* *05*
- ❑
- Artisanat (05 %) :
- ❑
- ❑
- ❑ Arts Martiaux (01 %) *01*
- ❑ Astronomie (01 %) *20*
- ❑ Baratin (05 %) *25*
- ❑ Bibliothèque (25 %) *65*
- ❑ Biologie (01 %) *01*
- ❑ Chimie (01 %) *01*
- ❑ Comptabilité (10 %) *10*
- ❑ Conduire une Voiture (20 %) *20*
- ❑ Conduire un Engin Lourd (01 %) *01*
- ❑ Crédit (15 %) *15*
- ❑ Déguisement (01 %) *01*
- ❑ Discrétion (10 %) *20*
- ❑ Dissimulation (15 %) *25*
- ❑ Droit (05 %) *05*
- ❑ Écouter (25 %) *35*
- ❑ Électricité (10 %) *10*
- ❑ Esquiver (DEX x 2 %) *28*
- ❑ Géologie (01 %) *01*
- ❑ Grimper (40 %) *50*
- ❑ Histoire (20 %) *40*
- ❑ Histoire Naturelle (10 %) *10*
- ❑ Lancer (25 %) *25*
- Langues Étrangères (01 %) :
- ❑ *Français* *05*
- ❑ *Allemand* *40*
- ❑ *Latin* *40*
- Langue Natale (ÉDU x 5 %) :
- ❑ *Anglais* *70*
- ❑ Marchandage (05 %) *05*
- ❑ Mécanique (20 %) *20*
- ❑ Médecine (05 %) *05*
- ❑ Monter à Cheval (05 %) *05*
- Mythe de Cthulhu (00 %) *00*
- ❑ Nager (25 %) *25*
- ❑ Navigation (10 %) *15*
- ❑ Occultisme (05 %) *40*
- ❑ Persuasion (15 %) *40*
- ❑ Pharmacologie (01 %) *01*
- ❑ Photographie (10 %) *10*
- ❑ Physique (01 %) *01*
- Piloter (01 %) :
- ❑ *01*
- ❑
- ❑ Premiers Soins (30 %) *40*
- ❑ Psychanalyse (01 %) *01*
- ❑ Psychologie (05 %) *25*
- ❑ Sauter (25 %) *25*
- ❑ Se Cacher (10 %) *20*
- ❑ Serrurerie (01 %) *01*
- ❑ Suivre une Piste (10 %) *10*
- ❑ Trouver Objet Caché (25 %) *50*
- ❑
- ❑
- ❑
- ❑
- ❑

Armes à feu
- ❑ Arme de Poing (20 %) *20*
- ❑ Fusil (25 %) *25*
- ❑ Fusil de Chasse (30 %) *35*
- ❑ Mitraillette (15 %) *15*
- ❑ Mitrailleuse (15 %) *15*

Armes de corps à corps

Arme	Comp. %	Dommages	Mains	Portée	Att./ round	PdV
❑ Baïonnette (20 %)	*20*	1D6+1+bd	1	contact	1	–
❑ Coup de Pied (25 %)	*25*	1D6+bd	0	contact	1	–
❑ Coup de Poing (50 %)	*50*	1D3+bd	1	contact	1	–
❑ Coup de Tête (10 %)	*25*	1D4+bd	0	contact	1	–
❑ Lutte (25 %)	*25*	Spécial	2	contact	1	–
❑ *Coup de crosse*	*25*	*1D8+1D4*	*1*	*contact*	*1*	*12*
❑						
❑						

Armes à feu

Arme	Comp. %	Dommages	Facteur de panne	Portée de base	Coups/ round	Munitions dans arme	PdV
Fusil .303	*35*	*2D6+4*	*00*	*110 m*	*1/2*	*10*	*12*

Informations personnelles

Nom de l'investigateur *Anthony Parks*

Lieu de résidence *308ème Régiment d'Infanterie*

Description *Cheveux châtains. Intellectuel, ambitieux. Visage poupin avec de grands yeux bruns. Mince. Porte des lunettes.*

Famille et amis

Traits de personnalité *Idéaliste, intellectuel, curieux. Très nerveux. Croit en un ordre suprême et est convaincu que l'univers est, fondamentalement, rationnel. Un rat de bibliothèque.*

Crises de folie *Aucun*

Blessures *Aucune*

Cicatrices et balafres *Aucune*

Grimoires du Mythe lus

Aucun

Entités rencontrées

Aucune

Matériel d'aventure et autres possessions

- *Ceinturon, poches à munitions*
- *Bâche et havresac*
- *Fusil avec baïonnette*
- *Gants*
- *Montre*
- *45 balles*
- *Outil de terrassement*
- *3 paires de chaussettes*
- *Cardigan*
- *Cantine*
- *Boussole*
- *Ciseaux à ongles*
- *Couteau de poche*
- *2 romans*
- *Tapis de sol*
- *Bouteille d'eau*
- *Kit de cuisine*
- *Couteau, fourchette et cuillère*
- *Chope*
- *1 ration journalière*
- *Mouchoir*
- *Bottes*
- *Pèlerine*
- *Vareuse*
- *Casquette de service*
- *2 couvertures*
- *Crayon*
- *Livre de solde*
- *Allumettes (6)*
- *Nécessaire de couture*
- *Casquette de service*
- *Bonnet en laine*
- *Uniforme et casque*
- *Journal intime*

Histoire de l'Investigateur

Vos parents ont toujours voulu que vous ayez tout ce qu'il y a de meilleur dans la vie. Dès votre naissance, ils vous ont poussé à lire, à apprendre, à comprendre, et vous avez toujours su les rendre fiers de vous. Ils ont sué sang et eau pour que vous puissiez aller en faculté. En fait, il vous ont pratiquement contraint à y aller. Vous vous êtes découvert une nouvelle passion pour l'histoire mystérieuse à l'Université de Miskatonic. Vous avez retrouvé la même excitation qui vous maintenait éveillé jadis lorsque vous lisiez Jules Vernes, dans les récits des Egyptologues à la recherche des sources du Nil. Votre mentor, le Docteur Doud, vous à incité à étudier plus particulièrement les mégalithes. Au cours de votre année de licence, vous vous êtes donc colleté avec les secrets de Stonehenge, en regrettant de n'avoir pas l'occasion de vous rendre en Europe pour toucher vous-mêmes ces vieilles pierres. Et puis, soudain, une opportunité s'est présentée.

Vous n'aviez pas vraiment la tête d'un garçon de vingt et un an quand vous vous êtes engagé, mais ça n'a pas semblé préoccuper l'Armée plus que ça ; elle était prête à accepter quiconque voulait bien se battre au nom de la Liberté. Vos parents ont été mortifiés quand ils l'ont appris. Vous n'aviez même pas passé votre diplôme et voilà que vous alliez traverser l'océan pour aller vous faire tuer ! Vous n'aviez pas envie de les embêter, mais en même temps, la guerre était quelque chose d'important. Woodrow Wilson, le plus grand président depuis Lincoln, a besoin de vous pour que la démocratie triomphe dans le monde. Et puis, quand les combats seront finis, vous serez un héros (si tout se passe bien) et vous aurez alors la possibilité de vous rendre en Angleterre pour voir les cercles de pierres qui vous passionnent tellement. Jusque-là, vous alliez vivre une grande aventure, comme on en vit qu'une seule fois dans son existence.

Vous vous trompiez. Les six premiers mois, vous les avez passés à faire vos classes. Vous n'êtes pas vraiment fait pour le sport et vous vous fatiguez rapidement. Les corvées vous auraient tué s'il n'y avait pas eu ce grand gaillard d'Emmett Ryan pour vous soutenir. Il n'est pas très cultivé, mais il est plein de bon sens et c'est un véritable ami. Et puis vous êtes allé au front. La première semaine, vous êtes resté abasourdi, choqué au-delà de l'imaginable par les pilonnages, les blessés, la crasse, la dévastation et la simple horreur des combats. En une semaine, depuis le début de la grande offensive, votre bataillon n'a gagné que cinq kilomètres de terrain, au prix de pertes épouvantables. Et voilà qu'ils veulent que vous avanciez encore ! La forêt d'Argonne est un vrai cauchemar de brume, de ravins, d'arbres entremêlés et de barbelés. Vous avez été idiot de vous enrôler, mais maintenant il va vous falloir tenir.

Le reste de votre escouade est correct. Prenez Grimm, par exemple. C'est un véritable "chien de guerre." Vous ne l'aimez pas trop, mais vous le respectez. Ses deux cicatrices de blessures par balles lui donnent le droit de grommeler et de traiter les autres avec dureté. Au début vous n'avez pas compris cette attitude, mais maintenant vous savez qu'il essaye de vous endurcir, vous et vos camarades, en espérant que cela vous sauvera la vie. Earl Martin, lui, est plutôt distant et il n'est pas facile de discuter avec lui. Il a voyagé dans le monde entier, cependant. Vous l'enviez profondément. Et ses poèmes ! Pas de doute, il a le talent d'un nouveau Yeats ! Vous vous reconnaissez un peu dans James Mason. Lui aussi est un idéaliste pris au piège de cet enfer, qui ne vit pas très bien cette épreuve. Vous avez pris l'habitude vous aider mutuellement. En revanche, vous n'aimez guère McNalley. C'est de la mauvaise engeance et une nuit, alors qu'il avait bu, vous l'avez entendu se vanter de posséder un casier judiciaire. Mieux vaut le tenir à l'œil.

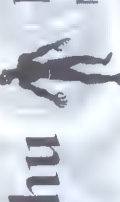
1910

L'Appel de Cthulhu — Jeu de rôle d'épouvante

Fiche d'investigateur

Nom du joueur ______










Nom de l'investigateur *William Grimm, Cpl.*
Profession *Soldat*
Universités, diplômes *Lycée*
Lieu de naissance *Newport News, Virginie*
Désordres psychologiques ______
Sexe *Masculin* Âge *39 ans*

Caractéristiques et jets

FOR	*13*	DEX	*12*	INT	*14*	Idée	*70*
CON	*17*	APP	*8*	POU	*10*	Chance	*50*
TAI	*15*	SAN	*50*	ÉDU	*15*	Connais.	*75*

99-Mythe de Cthulhu *99* Bonus aux dommages *aucun*

Points de Santé mentale

Folie 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
49 (50) 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Points de Magie

Inconscience 0 1 2
3 4 5 6 7 8 9
(10) 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37

Points de Vie

Mort -2 -1 0 +1 +2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 (14) 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37

Compétences de l'Investigateur

- ❑ Anthropologie (01 %) *01*
- ❑ Archéologie (01 %) *01*
- Art (05 %) :
  - ❑ ______ ______
  - ❑ ______ ______
- Artisanat (05 %) :
  - ❑ ______ ______
  - ❑ ______ ______
- ❑ Arts Martiaux (01 %) *01*
- ❑ Astronomie (01 %) *01*
- ❑ Baratin (05 %) *35*
- ❑ Bibliothèque (25 %) *25*
- ❑ Biologie (01 %) *01*
- ❑ Chimie (01 %) *01*
- ❑ Comptabilité (10 %) *10*
- ❑ Conduire une Voiture (20 %) *25*
- ❑ Conduire un Engin Lourd (01 %) *01*
- ❑ Crédit (15 %) *15*
- ❑ Déguisement (01 %) *01*
- ❑ Discrétion (10 %) *70*
- ❑ Dissimulation (15 %) *50*
- ❑ Droit (05 %) *05*
- ❑ Écouter (25 %) *30*
- ❑ Électricité (10 %) *10*
- ❑ Esquiver (DEX x 2 %) *40*
- ❑ Géologie (01 %) *01*
- ❑ Grimper (40 %) *75*
- ❑ Histoire (20 %) *20*
- ❑ Histoire Naturelle (10 %) *10*
- ❑ Lancer (25 %) *50*
- Langues Étrangères (01 %) :
  - ❑ *Français* *25*
  - ❑ *Espagnol* *35*
  - ❑ ______ ______
- Langue Natale (ÉDU x 5 %) :
  - ❑ *Anglais* *75*
- ❑ Marchandage (05 %) *10*
- ❑ Mécanique (20 %) *25*
- ❑ Médecine (05 %) *05*
- ❑ Monter à Cheval (05 %) *05*
- Mythe de Cthulhu (00 %) *00*
- ❑ Nager (25 %) *35*
- ❑ Navigation (10 %) *40*
- ❑ Occultisme (05 %) *05*
- ❑ Persuasion (15 %) *45*
- ❑ Pharmacologie (01 %) *01*
- ❑ Photographie (10 %) *10*
- ❑ Physique (01 %) *01*
- Piloter (01 %) :
  - ❑ ______ *01*
  - ❑ ______ ______
- ❑ Premiers Soins (30 %) *30*
- ❑ Psychanalyse (01 %) *01*
- ❑ Psychologie (05 %) *35*
- ❑ Sauter (25 %) *50*
- ❑ Se Cacher (10 %) *70*
- ❑ Serrurerie (01 %) *01*
- ❑ Suivre une Piste (10 %) *40*
- ❑ Trouver Objet Caché (25 %) *50*
- ❑ ______ ______
- ❑ ______ ______
- ❑ ______ ______
- ❑ ______ ______
- ❑ ______ ______

Armes à feu
- ❑ Arme de Poing (20 %) *20*
- ❑ Fusil (25 %) *80*
- ❑ Fusil de Chasse (30 %) *30*
- ❑ Mitraillette (15 %) *15*
- ❑ Mitrailleuse (15 %) *45*

Armes de corps à corps

Arme	Comp. %	Dommages	Mains	Portée	Att./round	PdV
❑ Baïonnette (20 %)	*20*	1D6+1+bd	1	contact	1	–
❑ Coup de Pied (25 %)	*25*	1D6+bd	0	contact	1	–
❑ Coup de Poing (50 %)	*50*	1D3+bd	1	contact	1	–
❑ Coup de Tête (10 %)	*25*	1D4+bd	0	contact	1	–
❑ Lutte (25 %)	*25*	Spécial	2	contact	1	–
❑ *Coup de crosse*	*25*	*1D4+2*	*1*	*contact*	*1*	*15*
❑ *Couteau*	*25*	*1D8*	*2*	*contact*	*1*	*12*
❑						

Armes à feu

Arme	Comp. %	Dommages	Facteur de panne	Portée de base	Coups/round	Munitions dans arme	PdV
*Fusil B.A.R.**	*45*	*2D6+4*	*95/85*	*90 m*	*1/2**	*20*	*11*

** L'arme de William est un fusil automatique qui peut, par conséquent, tirer par rafales.*

Informations personnelles

Nom de l'investigateur *William Grimm*
Lieu de résidence *308ème Régiment d'Infanterie*
Description *Courtaud et trapu, peau tannée, pas rasé, laid. Rides profondes sur le visage, mains couvertes de cicatrices et cheveux poivre et sel. Petits yeux. Fruste et expérimenté. Un survivant.*

Famille et amis

Traits de personnalité *Rustre, cynique, rude. Soupe au lait et prompt à réprimander les autres. Il a tout vu. S'inquiète de ses camarades au fond de lui, bien qu'il ne le laisse jamais transparaître. A cheval sur le règlement et la discipline.*
Crises de folie *Aucune*
Blessures *A pris deux balles à Cuba.*
Cicatrices et balafres *Il lui manque une phalange au petit doigt de la main gauche, longues cicatrice sur la poitrine, balafres sur les doigts de la main droite.*

Grimoires du Mythe lus

Aucun

Entités rencontrées

Aucune

Matériel d'aventure et autres possessions

- *Ceinturon, poches à munitions*
- *Bâche et havresac*
- *4 chargeurs*
- *Pince coupante*
- *3 paires de chaussettes*
- *Pull*
- *Uniforme et casque*
- *Couteau de poche*
- *Vieilles photos*
- *1 ration journalière*
- *Mouchoir*
- *Boussole*
- *2 poignards de combat*
- *Cantine*
- *2 couvertures*
- *Tapis de sol*
- *Bouteille d'eau*
- *Kit de cuisine*
- *Couteau, fourchette et cuillère*
- *Choppe*
- *Bottes*
- *Pèlerine*
- *Vareuse*
- *Fusil automatique*
- *Livre de solde*
- *Allumettes (4)*
- *Tabac*
- *Pipe*
- *Gants*
- *Bonnet en laine*
- *Ciseaux à ongles*
- *Médaille de St Christophe*
- *Flacon de whisky*

Histoire de l'Investigateur

Vous êtes un chien de guerre. Pour aussi loin que vous vous souveniez, les récits de votre père sur la Guerre de Sécession vous ont toujours donné envie de connaître la vie de soldat. Vous avez grandi, nourri d'histoires de combats contre les Indiens, et vous avez vu la conquête de l'Ouest. Vous étiez trop jeune pour aider Custer, mais vous vous êtes engagé quand même, convaincu que vous étiez que votre heure viendrait. Et vous ne vous trompiez pas ! Vous avez gravi la Colline de San Juan aux côtés de Teddy Roosevelt et, plus tard, Wilson vous a envoyé au Mexique. L'action ne vous fait pas peur, car vous êtes un survivant aguerri et efficace. Vous n'aimez pas tuer, ni voir de jeunes gens dans la fleur de l'âge se faire tuer, mais vous êtes un soldat et l'Armée est votre famille. Même si vous avez été rétrogradé de sergent à première classe un soir d'ivrognerie et de bagarre. Vous avez suivi les événements de la Grande Guerre depuis son commencement et il était sacrément temps que les Américains entrent dans la danse, histoire de montrer à tous ces froggies comment se bat une véritable armée. Vous êtes convaincu que le vieux Pershing-nerf-de-bœuf va faire exploser la ligne Hindenburg en moins de deux et renvoyer les Boches pleurnicher à Berlin. C'est juste une question de boulotæ un boulot que vous faites si bien.
Pourtant, cette guerre n'est pas comme les autres. Vous n'avez jamais vu une telle quantité de destructions. Et les bombardements ! Avec les tirs de mitrailleuses, ils vous feraient presque croire que vous n'êtes pas à la hauteur. Prenez, par exemple, l'offensive actuelle. Vous êtes là, dans la forêt d'Argonne, à attaquer de front des positions fortifiées en traversant un terrain chaotique. Le relief est tellement accidenté, qu'on n'a pas pu faire venir l'artillerie. Et vous avez eu tous les problèmes imaginables : rupture des communications, vivres avariés, etc. En tant que soldat, vous avez pleine confiance en la hiérarchie et la discipline militaire. Vous avez toujours été persuadé que les généraux connaissaient leur travail, mais, maintenant, vous vous posez des questions. Certains prétendent que votre bataillon a été coupé de ses arrières et que vous êtes encerclés. Vous avez également entendu dire que votre unité avait reçu l'ordre d'avancer dans les bois, sans pouvoir bénéficier d'un quelconque appui sur ses flancs, juste pour qu'un colonel puisse dire que l'assaut n'avait pas été stoppé. Vous êtes un trop bon militaire pour protester, mais c'est quand même un sacré b... Quand ça commence à pleuvoir, vous ne pouvez plus compter que sur vous-même et sur votre fusil. Un sacré machin que cette arme, une vraie mitrailleuse individuelle ! Ces Brownings sont tout neufs et pas trop fiables, mais ce vieux "Gus" (c'est le nom que vous avez donné au vôtre) peut très bien vous sauver la mise.
L'ennui, c'est que vous allez devoir être drôlement fort pour éviter à ces mômes qui vous entourent de se faire tuer. Parks se débrouille bien, mais il ignore ce qu'est la guerre, ce n'est qu'un bleu qui va finir par se faire flinguer s'il n'écoute pas vos consignes. Mason ? Ce petit "Lord Fauntleroy" au nez pincé aurait dû laisser son père lui négocier un poste d'officier. Tout ce qu'il sait faire, c'est se plaindre. Eh, c'est la guerre ! Il n'y a rien à espérer pour lui. Quant à Earl Martin, vous ne savez pas trop quoi en penser. Il est plutôt débrouillard, mais il est si distant, comme s'il portait le deuil de quelque chose. Vous aimez bien Emmett Ryan. C'est un jeune gars en bonne santé, sans trop d'éducation pour lui embrouiller les idées, qui obéit bien aux ordres. Il fera un bon soldat. Et puis vous ne pouvez pas vous empêcher d'apprécier McNalley. C'est un rouquin d'Irlandais, mais c'est aussi un teigneux. Il vous rappelle ce que vous étiez, il y a vingt ans. Les deux autres membres de votre escouade sont déjà morts. Vous n'avez rien pu faire pour eux, mais peut-être que les cinq qui vous restent feront suffisamment d'efforts pour que vous puissiez les tirer de là. Mais, il vous arrive parfois aussi de vous demandez si, vous-même, vous vous en sortirez vivant.

1910

L'Appel de Cthulhu
Jeu de rôle d'épouvante

Fiche d'investigateur

Nom du joueur ____________





Nom de l'investigateur *Emmett Ryan*
Profession *Garçon de ferme*
Universités, diplômes *Niveau sixième*
Lieu de naissance *Dean's Corners, Massachusetts*
Désordres psychologiques ____________
Sexe *Masculin* Âge *21 ans*

Caractéristiques et jets

FOR *16* DEX *13* INT *12* Idée *60*
CON *17* APP *12* POU *10* Chance *50*
TAI *15* SAN *50* ÉDU *9* Connais. *45*
99-Mythe de Cthulhu *99* Bonus aux dommages *+1D4*

Points de Santé mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	(50)	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Magie

Inconscience				0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
(10)	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Points de Vie

Mort	-2	-1	0	+1	+2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	(16)
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Compétences de l'Investigateur

- ❑ Anthropologie (01 %) *01*
- ❑ Archéologie (01 %) *01*
- Art (05 %) :
- ❑ *Siffler* *15*
- ❑ ____ ____
- Artisanat (05 %) :
- ❑ ____ ____
- ❑ ____ ____
- ❑ Arts Martiaux (01 %) *01*
- ❑ Astronomie (01 %) *01*
- ❑ Baratin (05 %) *05*
- ❑ Bibliothèque (25 %) *25*
- ❑ Biologie (01 %) *25*
- ❑ Chimie (01 %) *01*
- ❑ Comptabilité (10 %) *10*
- ❑ Conduire une Voiture (20 %) *20*
- ❑ Conduire un Engin Lourd (01 %) *45*
- ❑ Crédit (15 %) *15*
- ❑ Déguisement (01 %) *01*
- ❑ Discrétion (10 %) *20*
- ❑ Dissimulation (15 %) *25*
- ❑ Droit (05 %) *05*
- ❑ Écouter (25 %) *45*
- ❑ Électricité (10 %) *10*
- ❑ Esquiver (DEX x 2 %) *26*
- ❑ Géologie (01 %) *01*
- ❑ Grimper (40 %) *50*
- ❑ Histoire (20 %) *20*
- ❑ Histoire Naturelle (10 %) *70*
- ❑ Lancer (25 %) *25*
- Langues Étrangères (01 %) :
- ❑ *Français* *05*
- ❑ ____ ____
- ❑ ____ ____
- Langue Natale (ÉDU x 5 %) :
- ❑ *Anglais* *45*
- ❑ Marchandage (05 %) *35*
- ❑ Mécanique (20 %) *20*
- ❑ Médecine (05 %) *05*
- ❑ Monter à Cheval (05 %) *30*
- Mythe de Cthulhu (00 %) *00*
- ❑ Nager (25 %) *25*
- ❑ Navigation (10 %) *10*
- ❑ Occultisme (05 %) *05*
- ❑ Persuasion (15 %) *15*
- ❑ Pharmacologie (01 %) *01*
- ❑ Photographie (10 %) *10*
- ❑ Physique (01 %) *01*
- Piloter (01 %) :
- ❑ ____ *01*
- ❑ ____ ____
- ❑ Premiers Soins (30 %) *45*
- ❑ Psychanalyse (01 %) *01*
- ❑ Psychologie (05 %) *05*
- ❑ Sauter (25 %) *45*
- ❑ Se Cacher (10 %) *20*
- ❑ Serrurerie (01 %) *01*
- ❑ Suivre une Piste (10 %) *50*
- ❑ Trouver Objet Caché (25 %) *25*
- ❑ ____ ____
- ❑ ____ ____
- ❑ ____ ____
- ❑ ____ ____
- ❑ ____ ____

Armes à feu

- ❑ Arme de Poing (20 %) *20*
- ❑ Fusil (25 %) *80*
- ❑ Fusil de Chasse (30 %) *30*
- ❑ Mitraillette (15 %) *15*
- ❑ Mitrailleuse (15 %) *25*

Armes de corps à corps

Arme	Comp. %	Dommages	Mains	Portée	Att./round	PdV
❑ Baïonnette (20 %)	*20*	1D6+1+bd	1	contact	1	–
❑ Coup de Pied (25 %)	*25*	1D6+bd	0	contact	1	–
❑ Coup de Poing (50 %)	*50*	1D3+bd	1	contact	1	–
❑ Coup de Tête (10 %)	*25*	1D4+bd	0	contact	1	–
❑ Lutte (25 %)	*25*	Spécial	2	contact	1	–
❑ *Coup de crosse*	*25*	*1D8+1D4*	*1*	*contact*	*1*	*12*
❑						
❑						

Armes à feu

Arme	Comp. %	Dommages	Facteur de panne	Portée de base	Coups/round	Munitions dans arme	PdV
Fusil .303	*80*	*2D6+4*	*00*	*110 m*	*1/2*	*10*	*12*

Informations personnelles

Nom de l'investigateur *Emmett Ryan*

Lieu de résidence *308ème Régiment d'Infanterie*

Description *Musclé et mince, ne craint pas de se salir, doté de grands yeux bleus au regard enfantin. Cheveux sombres. Optimiste, facile à vivre et un peu naïf. Un "innocent".*

Famille et amis

Traits de personnalité *Volontaire, prêt à tout, loyal envers ses amis, un peu ignorant (mais pas un abruti complet), très croyant. Le type même du jeune Américain issu d'une petite bourgade.*

Crises de folie *Aucune*

Blessures *Aucune*

Cicatrices et balafres *Balafre à la tempe droite.*

Grimoires du Mythe lus

Aucun

Entités rencontrées

Aucune

Matériel d'aventure et autres possessions

- *Ceinturon, poches à munitions*
- *Bâche et havresac*
- *48 balles*
- *Outil de terrassement*
- *3 paires de chaussettes*
- *Pull*
- *Cantine*
- *Uniforme et casque*
- *Choppe*
- *Ration journalière*
- *Mouchoir*
- *Boussole*
- *Couteau de poche*
- *2 couvertures*
- *Tapis de sol*
- *Bouteille d'eau*
- *Savon et rasoir*
- *Kit de cuisine*
- *Couteau, fourchette et cuillère*
- *Bottes*
- *Pèlerine*
- *Vareuse*
- *Fusil avec baïonnette*
- *Gants*
- *Livre de solde*
- *Allumettes (10)*
- *Casquette réglementaire*
- *Bonnet en laine*
- *Sainte Bible*
- *Crucifix (monté sur chaîne)*
- *Patte de lapin*
- *Nécessaire de couture*

Histoire de l'Investigateur

Eh bien, si quelqu'un vous avait dit, il y a deux ans, que vous vous retrouveriez aujourd'hui en Europe – et en uniforme, en plus ! – vous l'auriez traité de cinglé. Vous avez grandi dans la ferme de votre père et n'avez pas connu grand-chose d'autre que Dean's Corners. La plus grande ville que vous ayez vu, c'était Boston. En tout cas, avant d'arriver à Paris ! Votre papa vous a toujours dit que Wilson ne pourrait pas maintenir l'Amérique à l'écart de la guerre. Alors, quand les Yankees ont fait leurs paquetages, vous vous êtes enrôlé dès que vous avez pu. Et quoi que votre papa puisse penser de Wilson, maintenant vous allez devoir vous montrer digne de la bannière étoilée, comme votre grand-père à Gettysburg. Toute votre famille est venue assister à votre départ et à celui de votre frère. Ce fut le plus beau moment de votre vie.

Les classes se sont passées sans problème, car vous êtes habitué à travailler dur. Vous saviez même vous servir d'un fusil, après toutes ces chasses à l'écureuil que vous avez faites. Les six derniers mois ont été plutôt barbants : se lever tôt, manger de la mauvaise nourriture, bosser comme un âne. Ouaip, ça ne vous vous changeait pas trop de la maison. Vous commenciez à vous dire que le vieux 308ème ne verrait jamais le feu, quand ils ont décidé de vous envoyer au front.

Maintenant, votre unité est positionnée à l'extrémité sud des lignes alliées, embourbée dans une forêt vallonnée, entourée de villes françaises dont vous ne pouvez même pas prononcer le nom. Quoi que vous ayez pu attendre, ce n'était certainement pas ça. Chasser est une chose, mais rester assis dans un trou boueux pendant que des obus vous dégringolent dessus comme la colère divine, risquant à tout instant de vous tuer, c'est horrible ! Et il y a tous ces blessés ! C'est comme si l'enfer avait ouvert ses portes en grand. Ça fait huit jours que l'offensive a commencé. Et il n'y a plus, autour de vous, que de la boue, des arbres déchiquetés et des malades (vous-même avez de terribles migraines tous les matins et des bourdonnements d'oreilles). Votre bataillon a encore avancé et s'est retrouvé coincé dans cette petite vallée. Certains des gars disent que vous êtes coupés de vos arrières. Encerclés, quoi. Et puis, il fait de plus en plus froid. Avant, il vous arrivait de prier pour avoir la chance, un jour, d'agir en héros. Désormais, vous demandez chaque nuit à Dieu de vous laisser en vie.

Votre peloton est composé de gens bien différents, on dirait. Ce Grimm, par exemple, c'est un dur-à-cuire. Il est tout le temps en train de vous remonter les bretelles ou de se vanter de ce qu'il a fait lors de la dernière guerre. Vous aimez bien Parks, en revanche. C'est un gars vraiment sociable et pas bête, en plus. Il n'est pas trop à la hauteur quand il y a des corvées, mais vous lui donnez des coups de main. Martin, lui, il lit des poèmes qu'il a écrits et c'est certainement ce que vous avez entendu de plus beau dans votre vie. Il dit qu'il a tout vu et vous adorez l'écouter parler de pays lointains. Mais, la guerre ne lui réussit pas trop, à en juger par l'expression sinistre de son regard. Les deux derniers membres de l'équipe ne vous intéressent pas trop. McNalley ? C'est un étranger et vous n'avez jamais eu trop d'affection pour les Irlandais. Et puis vous l'avez vu piquer des trucs aux autres gars. Vous n'avez rien à faire avec des voleurs. Et Mason ? Ce riche fils à papa n'a pas sa place dans cette guerre. Il est tout le temps en train de geindre à propos de la nourriture, le temps et le reste. Bon sang, il a jamais trimé un seul jour de sa vie ! Quoi qu'il en soit, tous ces gars peuvent vous sauver la vie en cas de combat, et vous sauverez volontiers la leur. Votre escouade a déjà eu deux morts et vous n'avez pas l'intention de finir comme ça.

1910

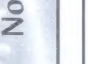


Nom de l'investigateur *James Rutledge Mason III*
Profession *Dilettante*
Universités, diplômes *Licence de littérature, Yale*
Lieu de naissance *Cambridge, Massachusetts*
Désordres psychologiques ______
Sexe *Masculin* Âge *20 ans*

Caractéristiques et jets

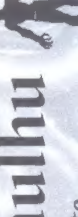
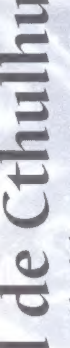
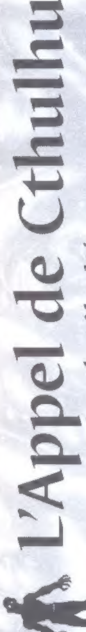
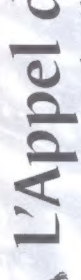
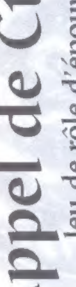
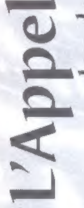
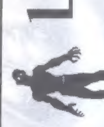
FOR	*13*	DEX	*15*	INT	*17*	Idée	*85*
CON	*12*	APP	*15*	POU	*11*	Chance	*55*
TAI	*13*	SAN	*55*	ÉDU	*14*	Connais.	*70*

99-Mythe de Cthulhu *99* Bonus aux dommages *+1D4*







L'Appel de Cthulhu
Jeu de rôle d'épouvante
Fiche d'investigateur
Nom du joueur ______

Points de Santé mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	(55)	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Magie

Inconscience				0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	(11)	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Points de Vie

Mort	-2	-1	0	+1	+2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	(13)	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Compétences de l'Investigateur

- ❑ Anthropologie (01 %) *01*
- ❑ Archéologie (01 %) *01*
- Art (05 %) :
- ❑ *Peinture* *05*
- ❑ ______
- Artisanat (05 %) :
- ❑ ______
- ❑ ______
- ❑ Arts Martiaux (01 %) *01*
- ❑ Astronomie (01 %) *01*
- ❑ Baratin (05 %) *05*
- ❑ Bibliothèque (25 %) *65*
- ❑ Biologie (01 %) *01*
- ❑ Chimie (01 %) *01*
- ❑ Comptabilité (10 %) *10*
- ❑ Conduire une Voiture (20 %) *20*
- ❑ Conduire un Engin Lourd (01 %) *01*
- ❑ Crédit (15 %) *50*
- ❑ Déguisement (01 %) *01*
- ❑ Discrétion (10 %) *20*
- ❑ Dissimulation (15 %) *25*
- ❑ Droit (05 %) *05*
- ❑ Écouter (25 %) *35*
- ❑ Électricité (10 %) *10*
- ❑ Esquiver (DEX x 2 %) *30*
- ❑ Géologie (01 %) *01*
- ❑ Grimper (40 %) *50*
- ❑ Histoire (20 %) *60*
- ❑ Histoire Naturelle (10 %) *10*
- ❑ Lancer (25 %) *40*
- Langues Étrangères (01 %) :
- ❑ *Français* *30*
- ❑ *Français Médiéval* *65*
- ❑ ______
- Langue Natale (ÉDU x 5 %) :
- ❑ *Anglais* *70*
- ❑ Marchandage (05 %) *05*
- ❑ Mécanique (20 %) *20*
- ❑ Médecine (05 %) *05*
- ❑ Monter à Cheval (05 %) *35*
- Mythe de Cthulhu (00 %) *01*
- ❑ Nager (25 %) *40*
- ❑ Navigation (10 %) *10*
- ❑ Occultisme (05 %) *45*
- ❑ Persuasion (15 %) *30*
- ❑ Pharmacologie (01 %) *01*
- ❑ Photographie (10 %) *10*
- ❑ Physique (01 %) *30*
- Piloter (01 %) :
- ❑ ______ *01*
- ❑ ______
- ❑ Premiers Soins (30 %) *30*
- ❑ Psychanalyse (01 %) *01*
- ❑ Psychologie (05 %) *05*
- ❑ Sauter (25 %) *25*
- ❑ Se Cacher (10 %) *20*
- ❑ Serrurerie (01 %) *01*
- ❑ Suivre une Piste (10 %) *35*
- ❑ Trouver Objet Caché (25 %) *50*
- ❑ *Littérature* *70*
- ❑ ______
- ❑ ______
- ❑ ______
- ❑ ______

Armes à feu

- ❑ Arme de Poing (20 %) *20*
- ❑ Fusil (25 %) *40*
- ❑ Fusil de Chasse (30 %) *30*
- ❑ Mitraillette (15 %) *15*
- ❑ Mitrailleuse (15 %) *15*

Armes de corps à corps

Arme	Comp. %	Dommages	Mains	Portée	Att./round	PdV
❑ Baïonnette (20 %)	*20*	1D6+1+bd	1	contact	1	–
❑ Coup de Pied (25 %)	*25*	1D6+bd	0	contact	1	–
❑ Coup de Poing (50 %)	*50*	1D3+bd	1	contact	1	–
❑ Coup de Tête (10 %)	*25*	1D4+bd	0	contact	1	–
❑ Lutte (25 %)	*25*	Spécial	2	contact	1	–
❑ *Coup de crosse*	*25*	*1D8+1D4*	*1*	*contact*	*1*	*12*
❑						
❑						

Armes à feu

Arme	Comp. %	Dommages	Facteur de panne	Portée de base	Coups/round	Munitions dans arme	PdV
Fusil .303	*40*	*2D6+4*	*00*	*110 m*	*1/2*	*10*	*12*

Informations personnelles

Nom de l'investigateur James Rutledge Mason III
Lieu de résidence 308ème Régiment d'Infanterie
Description Mince, efflanqué, avec la peau claire, des cheveux châtains et des yeux profondément enfoncés dans leurs orbites. Toujours en train de se plaindre. Habitué au luxe. Arrogant, geignard. Un idéaliste.
Famille et amis Parents fortunés – "Les Mason de West Park."

Traits de personnalité Traits de personnalitéGâté, sans arrêt en train de se lamenter sur les mauvaises conditions de vie. Un idéaliste piégé dans un lieu où il ne peut pas dissimuler à quel point il a été gâté. Adore adopter un air hautain. Cite volontiers des extraits de l'œuvre de Shakespeare.
Crises de folie Aucune
Blessures Aucune
Cicatrices et balafres Aucune

Grimoires du Mythe lus

Aucun

Entités rencontrées

Aucune

Matériel d'aventure et autres possessions

- Ceinturon, poches à munitions
- Bâche et havresac
- 50 balles
- Uniforme et casque
- Serviette
- Nécessaire de couture
- 4 paires de chaussettes
- Lexique de français médiéval
- Bottes
- Vareuse
- Crayon
- Livre de solde
- Ciseaux à ongles
- Cantine
- 2 couvertures
- Tapis de sol
- Bouteille d'eau
- Kit de cuisine
- Couteau, fourchette et cuillère
- 4 romans
- Chevalière d'université
- Photos de famille
- Fusil avec baïonnette
- Allumettes (3)
- Gants
- Casquette réglementaire
- Bonnet de laine
- Pèlerine
- Cardigan
- Choppe
- Ration journalière
- Couteau de poche

Histoire de l'Investigateur

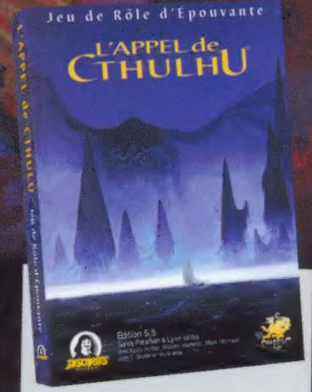
Votre père s'est enrichi dans les chemins de fer et vous êtes né avec une cuillère en argent dans la bouche. Toute votre vie, vous avez eu ce qui se faisait de mieux, mais vous avez fini par vous lasser de l'existence d'aristocrate que vous meniez et vous avez commencé à prendre des distances avec elle au lycée et en fac. Ce bon vieux James Senior n'a jamais eu plus qu'un brevet de collège, mais il a tenu à ce que vous soyez éduqué de manière à pouvoir reprendre son empire commercial une fois qu'il ne serait plus là. De fait, vous avez plus mené la vie d'un étalon de course que d'un fils. On vous a dorloté et dressé à être le meilleur. Au début, vous vouliez juste faire plaisir à votre père, car vous espériez qu'en accomplissant ses rêves vous pourriez obtenir un peu d'attention ou d'amour de sa part. Mais, vous avez vite compris que vous n'étiez qu'un vulgaire pion sur l'échiquier de ses ambitions. Vous avez alors rapidement abandonné vos études en mathématiques et comptabilité pour vous tourner vers la littérature, qui vous a toujours passionné. Et si votre affection pour Rebecca n'a duré qu'un temps, celle que vous vouez aux livres perdure toujours. Vous espériez d'ailleurs pouvoir devenir un érudit ou un professeur.

En tout cas, jusqu'à ce que votre père commence à s'énerver. Vous étiez déjà la brebis galeuse de la famille, mais il a fini par vous couper les vivres pour vous obliger à vous plier à ses volontés. Aussi pénible que cela soit de l'admettre, vous aviez été pourri par votre mode de vie et n'aviez aucune idée de la manière dont vous pourriez vous débrouiller seul. Alors, vous êtes vite rentré au bercail, comme l'escomptait Père. Il avait décidé que vous commenceriez votre "réhabilitation" en servant comme officier de la Grande Guerre et puis queæ Vous en aviez déjà rop entendu. La dispute qui s'ensuivit fut épique et, dans un élan de rage, vous avez annoncé à votre père que vous feriez votre service militaire comme vous l'entendiez et comme un simple fantassin, rien que pour lui montrer de quoi vous êtes capable !

Sept mois ont passé et il vous arrive encore d'avoir envie de vous donner des gifles. Vous voilà en France, couvert de boue, mal rasé, rampant au milieu de la vermine, sans avoir pris de bain, à ingurgiter une nourriture répugnante et avec seulement une tenue de rechange ! Quelle indignité ! Et tout ce travail que vous devez accomplir ! Marcher, trimeræ Vous ne sentez plus vos pieds et vous êtes sûr d'avoir abîmé votre dos. Et puis il y a les combats. Ça n'a rien à voir avec les romans que vous avez lus, qui parlent d'honneur et d'héroïsme. Ici, c'est horrible ! Vous avez vu des choses affreuses que l'on ramène parfois des tranchées du front sur des brancards. On appelle ça des blessés. Mais, s'il vous arrive parfois d'avoir envie de mourir, vous ne voudriez certainement pas être déchiqueté à ce point. Les hommes de votre escouade ne vous aident guère. Grimm ne vous passe aucune faute et n'arrête pas de vous reprocher votre élocution. Et cet affreux McNalleyæ Vous êtes sûr que c'est lui qui vous a volé votre montre. Cet Irlandais crasseux finira sûrement par vous tuer. Quant à Emmett Ryan, il ne vaut pas mieux. Un gentil garçon de ferme avec de si jolis muscles saillants, qui n'arrive pas à faire entrer dans son petit crâne que vous n'avez rien à faire avec lui. Par contre, vous ne savez pas quoi trop penser d'Earl Martin. Il écrit de merveilleuses poésies, pourtant il ne paraît pas avoir beaucoup étudié. Il est tellement distant, comme s'il ne voulait pas que vous appreniez à le connaître. Votre seul véritable ami, c'est Anthony Parks. Un érudit, un intellectuel, tout comme vous. Il a, lui aussi, du mal à s'adapter. Vous passez de bons moments ensemble, à discuter décemment et à prendre soin l'un de l'autre. Vous n'imaginiez pas que quelque chose puisse être aussi atroce que cette guerre. Maintenant, vous n'aspirez qu'à une chose : rentrer chez vous pour dormir dans un vrai lit, manger de la vraie nourriture, prendre régulièrement des bains, profiter des bienfaits de l'électricité...

No Man's Land

La Première Guerre mondiale,
le Mythe de Cthulhu et le Bataillon Perdu





2 octobre 1918. En France, des soldats se terrent au fond de tranchées creusées à la hâte et prient pour ne pas succomber aux incessants tirs de barrage de l'artillerie adverse. La Première Guerre mondiale - la Grande Guerre - fait rage et l'humanité se révèle capable d'atrocités que personne n'aurait jusqu'alors imaginées. Mais l'horreur n'existe pas qu'en surface... Dans les profondeurs du sol craquelé et laminé de la Forêt d'Argonne est tapie une chose qui attend et se repaît de souffrances... une chose qui dépasse la compréhension humaine. Les membres du sinistre Bataillon Maudit ne tarderont pas à rencontrer cette entité mystérieuse plus ancienne que le légendaire continent de Mu. Le sort du monde reposera alors entre leurs mains.

No Man's Land inclut des règles permettant de générer des personnages de soldats de la Première Guerre mondiale, ainsi qu'un guide consacré à la vie militaire de l'époque détaillant avec précision les périls liés aux tirs d'artillerie et au gaz moutarde. C'est le premier ouvrage de la gamme *Cthulhu Master's Tournament* (*Tournoi des Maîtres de Cthulhu*) qui propose des scénarios destinés à être joués en tournois ou en tant qu'aventures indépendantes. Utilisé à l'origine lors de la compétition de L'Appel de Cthulhu de la GenCon (la grande convention américaine de jeux de rôle), No Man's Land peut également servir de base à une campagne ayant pour cadre les années 20. *Serez-vous de taille à relever le défi lancé par les meilleurs maîtres du Mythe ?*

L'APPEL DE CTHULHU est un jeu de rôle basé sur les œuvres de H.P. Lovecraft, dans lesquelles des gens ordinaires se trouvent confrontés aux créatures et aux forces terrifiantes du Mythe de Cthulhu. Les joueurs y incarnent des hommes et des femmes qui enquêtent sur des mystères surnaturels et découvrent, parfois malgré eux, de terribles secrets.

CTHULHU
se prononce
keuh-THOU-lou !

L'Appel de Cthulhu et ses suppléments ont été récompensés par des dizaines de prix décernés par l'industrie du jeu. Il a été traduit en allemand, espagnol, finnois, italien et japonais.



I.S.B.N. 2-7408-0219-6



L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu ® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.
Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
Site WEB : www.descartes-editeur.com
sous licence de Chaosium Inc.

